



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
EXPRESION Y COMUNICACION ARTISTICA Y
MOTRICIDAD**

TRABAJO FIN DE GRADO

*LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE LAS ARTES
EN EDUCACIÓN INFANTIL*

Autor/a: Paula Cuesta Llorente

Tutor/a académico/a: Inmaculada Concepción Sánchez Macías

RESUMEN

La creatividad, entendida como la capacidad para adaptarse, resolver problemas complejos, afrontar situaciones inesperadas y transformar la realidad, es una habilidad clave que debe fomentarse desde edades tempranas. Por ello, este Trabajo de Fin de Grado diseña, implementa y evalúa una intervención educativa para potenciar la creatividad en el alumnado de 5 y 6 años, en la que las artes plásticas actúan como eje metodológico central.

Para ello, el presente trabajo se inicia con una fundamentación teórica sobre la que se concretan aspectos de la creatividad, así como la vinculación de esta con las artes en el contexto educativo. Partiendo de esta base teórica, se diseñó una propuesta didáctica enmarcada en la normativa vigente y que fue implementada en un aula de Educación Infantil. Esto permitió que la propuesta fuera evaluada revelando avances en las habilidades creativas, así como en otros ámbitos del desarrollo del alumnado.

Por lo tanto, gracias a la implementación y evaluación de la propuesta diseñada en este trabajo, se puede concluir la importancia de desarrollar la creatividad desde las primeras etapas, así como la necesidad de abordarla como un elemento transversal.

Palabras Clave

Creatividad, Artes plásticas, Educación Infantil, Proceso creativo, Situación de aprendizaje.

ABSTRACT

Creativity, understood as the ability to adapt, solve complex problems, face unexpected situations and transform reality, is a key skill that should be fostered from an early age. Therefore, this Final Degree Project designs, implements and evaluates an educational intervention to promote creativity in students aged 5 and 6, in which the visual arts act as the central methodological axis.

To this end, this work begins with a theoretical foundation on which aspects of creativity are specified, as well as the link between creativity and the arts in the educational context. Based on this theoretical foundation, a didactic proposal was designed within the framework of current regulations and implemented in an early childhood education classroom. This allowed the proposal to be evaluated, revealing advances in creative skills, as well as in other areas of pupil development.

Therefore, thanks to the implementation and evaluation of the proposal designed in this work, we can conclude the importance of developing creativity from the early stages, as well as the need to approach it as a transversal element.

Keywords

Creativity, Plastic arts, Early Childhood Education, Creative process, Learning situation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS	8
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
4.1 Creatividad	12
<i>4.1.1. Definición creatividad</i>	12
<i>4.1.2. Ejes de la creatividad</i>	14
4.2 Creatividad en el arte	19
4.3 Creatividad artística en el contexto educativo	21
<i>4.3.1 Fomento de la creatividad artística</i>	22
<i>4.3.2. Obstáculos de la creatividad artística.</i>	23
<i>4.3.3. La creatividad y la expresión plástica en el currículo de Educación Infantil</i>	23
5. DISEÑO	25
5.1. Contextualización	25
5.2. Justificación	26
5.3 Elementos curriculares	27
<i>5.3.1. Objetivos de etapa</i>	27
<i>5.3.2. Competencias clave</i>	28
<i>5.3.3. Competencias específicas, criterios de evaluación, indicadores de logro y contenidos.</i>	29
<i>5.3.4. Elementos transversales</i>	30
5.4. Metodología	32
<i>5.4.1. Recursos didácticos, espaciales y temporales</i>	33

5.5. Sesiones de la Situación de Aprendizaje	34
5.6. Atención a la diversidad	39
5.7. Evaluación	40
6. RESULTADOS	41
7. CONCLUSIONES	46
8. REFERENCIAS	48
9. ANEXOS	53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 _____	36
Tabla 2 _____	53
Tabla 3 _____	56
Tabla 4 _____	58
Tabla 5 _____	62
Tabla 6 _____	63
Tabla 7 _____	65
Tabla 8 _____	66
Tabla 9 _____	69
Tabla 10 _____	87
Tabla 11 _____	92
Tabla 12 _____	94
Tabla 13 _____	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	71
Figura 2	72
Figura 3	72
Figura 4	73
Figura 5	73
Figura 6	74
Figura 7	74
Figura 8	75
Figura 9	75
Figura 10	76
Figura 11	76
Figura 12	77
Figura 13	77
Figura 14	78
Figura 15	78
Figura 16	79
Figura 17	79
Figura 18	80
Figura 19	80
Figura 20	81
Figura 21	81
Figura 22	82
Figura 23	82
Figura 24	82
Figura 25	83
Figura 26	83
Figura 27	84
Figura 28	84
Figura 29	85
Figura 30	88
Figura 31	89
Figura 32	90
Figura 33	91
Figura 34	91
Figura 35	93
Figura 36	95
Figura 37	97

1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad compleja, diversa y en constante transformación en la que vivimos hoy en día, la creatividad debe ser considerada una habilidad esencial que permite adaptarnos y responder ante las demandas y desafíos que en esta se presentan. Por lo tanto, no solo es la habilidad de generar ideas originales, sino que además es la capacidad para resolver problemas y descubrir nuestras formas de comprender y transformar la realidad. Por consiguiente, es esencial que esta sea desarrollada y estimulada a lo largo de toda la vida.

Sin embargo, este potencial creativo no se expresa de la misma manera en todas las etapas del desarrollo humano. La infancia es la etapa donde la creatividad aflora con mayor intensidad y curiosidad. Durante los primeros años la imaginación discurre sin restricciones, se expresa en cada juego y en cada historia inventada, en cada dibujo trazado sin temor a equivocarse y en la transformación natural de objetos corrientes llenos de imaginación, tratándose de un momento esencial en el que se desarrolla el auténtico potencial del ser humano antes de que los límites y normas de la sociedad nos impidan impulsar nuestra imaginación.

Por lo tanto, resulta clave que en el ambiente donde se desarrollan los niños, principalmente en la escuela, se alimente y favorezca la capacidad creativa. Las instituciones educativas tienen entonces la responsabilidad de transformarse en espacios donde las bases de una formación puedan asentarse con facilidad, sin limitarse en la enseñanza de transmitir conocimientos, sino que se centren en la libertad de expresión, en el desarrollo de la curiosidad y en dar rienda suelta a la imaginación. Para alcanzarlo, se necesita una propuesta pedagógica comprometida y consciente, incorporando entornos ricos en estímulos, actividades donde se valoren tanto el resultado como el proceso y metodologías activas. Esto conlleva, a su vez, superar los métodos convencionales enfocados o reproducción de modelos, y dar paso a estrategias pedagógicas que promuevan la exploración, la probabilidad de equivocarse como componentes fundamentales del aprendizaje y el razonamiento divergente

Desde esta perspectiva, promover una educación que valore la creatividad implica también reconocer el papel fundamental que juegan las expresiones artísticas en el desarrollo integral del niño. En particular, las artes plásticas, que representan una vía privilegiada para cultivar esa capacidad creadora que se manifiesta con tanta fuerza en la infancia. Este tipo de expresión

ofrece a los niños un lenguaje propio, visual y sensorial, que les permite expresar ideas, emociones y vivencias que a menudo no pueden ser verbalizadas. Así, el trabajo plástico no solo enriquece su mundo simbólico, sino que también fortalece su autonomía, su sensibilidad y su pensamiento divergente. Alimentar la creatividad desde lo artístico no significa formar exclusivamente a futuros artistas, sino preservar la posibilidad de mirar el mundo con otros ojos, de imaginar alternativas y de construir una relación más libre, auténtica y consciente consigo mismos y con su entorno.

Así pues, este trabajo tiene como objetivo potenciar la creatividad a través de las artes plásticas en Educación Infantil. Con este propósito, en este documento se presenta un marco teórico que recoge las principales ideas sobre la creatividad, así como su vinculación a las artes plásticas en el contexto educativo. Seguidamente y en base a la información expuesta se elabora una propuesta didáctica que será implementada en un aula real y que posteriormente será evaluada con el objetivo de extraer los resultados y las conclusiones que valoren el impacto y efectividad de dicha intervención.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal que se busca abordar a través de este Trabajo de Final de Grado es promover la creatividad en la etapa de Educación Infantil a través de una propuesta de intervención educativa planteada desde las artes plásticas.

Objetivos específicos:

OE1: Elaborar y analizar un marco conceptual sobre la creatividad a partir de una revisión sistemática de la literatura.

OE2: Diseñar e implementar una propuesta educativa siguiendo las etapas del proceso creativo establecidas por Wallas y a través de las que se busca potenciar la creatividad.

OE3: Analizar y evaluar los resultados obtenidos durante la implementación de la propuesta, identificando patrones, avances y dificultades en el proceso creativo de los niños y niñas, para valorar la eficacia de la intervención y aportar recomendaciones para futuras prácticas pedagógicas.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Desde las primeras etapas del desarrollo, la creatividad se manifiesta con gran intensidad como una capacidad natural que permite a los niños explorar, comprender y transformar su entorno. Sin embargo, en el ámbito escolar, no siempre se generan las condiciones necesarias para que esta capacidad innata se potencie de forma adecuada. Esta limitación ha podido constatarse durante el periodo de prácticas en el nivel de Educación Infantil, donde se identificó una pauta reiterada en el comportamiento del alumnado: una inclinación notable hacia la imitación de conductas, ideas o respuestas de sus compañeros, en lugar de explorar alternativas propias o formular propuestas personales. Esta conducta, posiblemente influenciada por el temor al error, la búsqueda de aprobación o la percepción de que solo existe una forma correcta de actuar pone de manifiesto una problemática relevante: la inhibición temprana de la creatividad.

Estas limitaciones en la expresión creativa no desaparecen con el paso del tiempo; por el contrario, suelen intensificarse en la vida adulta. Durante esta etapa, es habitual que las personas experimenten inseguridades respecto a sus propias ideas, dudas sobre sus capacidades e incluso rechazo hacia sus producciones creativas, motivadas por la percepción de que no son lo suficientemente válidas. Este tipo de bloqueo refleja una realidad social en la que se valora el cumplimiento estricto de normas y patrones establecidos por encima de la iniciativa, la experimentación y el pensamiento divergente (Robinson, 2011). De este modo, se afianza una visión colectiva que percibe la creatividad como una cualidad excepcional, en lugar de reconocerla como una competencia inherente al ser humano que debe ser estimulada y fortalecida continuamente a lo largo de toda la vida.

Ante este reto la educación debe convertirse en un espacio clave que favorezca la capacidad creativa. Para ello, debe ir más allá de la mera transmisión de conocimientos y ser un espacio que propicie el pensamiento crítico, la exploración y la indagación, formando a estudiantes con una actitud abierta al cambio, capaces de actuar por sí mismos y de proponer nuevas ideas. De esto, se reafirma la creatividad como una capacidad clave para el desarrollo integral de las personas y como una herramienta para hacer frente a los cambios y desafíos que se plantean en la sociedad actual.

Reconociendo este papel fundamental de la educación, el enfoque propuesto cuenta con un sólido respaldo en la normativa educativa vigente. En este sentido, la LOMLOE establece la

creatividad como un principio pedagógico clave y una competencia transversal que debe integrarse en todas las áreas de aprendizaje. Visión que se ve reforzada por el Real Decreto 95/2022, que incluye la creatividad entre las destrezas esenciales a desarrollar, junto con habilidades tan importantes como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y las competencias comunicativas e interculturales.

Por otra parte, la justificación de este trabajo se ajusta a las competencias generales del título de Maestro en Educación Infantil, establecidas por la Facultad de Educación de la Universidad de Valladolid en Segovia (2024-2025, pp. 3-4).

Dichas competencias se detallan a continuación, junto con la explicación de cómo las va a abordar este Trabajo Fin de Grado, contribuyendo así a su desarrollo y consolidación en el ámbito educativo.

1.- Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:

- a) Aspectos principales de terminología educativa.
- b) Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Infantil.
- c) Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.
- d) Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.
- e) Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Infantil (Uva, 2024 – 2025, p. 3).

En relación con el desarrollo de esta competencia, el trabajo tiene como propósito alcanzar un conocimiento riguroso y una comprensión profunda de los conceptos clave vinculados a la creatividad y su conexión con las artes plásticas en el ámbito educativo. Estos elementos serán aplicados de forma práctica a lo largo del proyecto. Del mismo modo, se contempla la utilización de principios y enfoques pedagógicos, junto con estrategias de enseñanza-aprendizaje adecuadas para estimular el pensamiento creativo. Además, se procurará integrar de manera coherente los objetivos, contenidos y criterios de evaluación propios de la etapa de

Educación Infantil, asegurando así que la intervención educativa se articule conforme a las orientaciones establecidas en el currículo oficial.

2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

- a) Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
- b) Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos
- c) Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos (Uva, 2024 – 2025, p. 3).

Desde el diseño y la implementación de la intervención educativa, que se plasmará en este documento, se buscará determinar, en base a la fundamentación teórica, las estrategias didácticas más eficaces para fomentar la creatividad en nuestro alumnado. Igualmente, la evaluación de la puesta en práctica, servirá como valoración crítica para determinar tanto las fortalezas, como las debilidades de las estrategias seleccionadas, a fin de mejorar futuras intervenciones.

3.- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa (Uva, 2024-2025, p. 3).

Este trabajo persigue la reflexión sobre la importancia de la creatividad en la práctica educativa, buscando entender y explicar cómo la educación debe encaminar su trabajo en la potenciación de las habilidades del alumnado, en vez de ser un mero proceso de transmisión de conocimientos teóricos.

4.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

- a) La capacidad para iniciarse en actividades de investigación.

- b) El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión (Uva, 2024 – 2025, p. 3).

El TFG se enfocará en realizar una aproximación práctica a la investigación educativa, recopilando y analizando datos obtenidos a partir de la intervención en el aula. De igual forma, se buscará fomentar el desarrollo del espíritu de iniciativa y promover una actitud innovadora y creativa, tanto en el diseño como en la aplicación de propuestas didácticas dirigidas a estimular la creatividad en la etapa de Educación Infantil.

5.- Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad (Uva, 2024 – 2025, p. 3).

La propuesta de intervención educativa será diseñada desde un enfoque inclusivo que tenga en cuenta aspectos como la igualdad de género, así como las distintas necesidades, ritmos e intereses de los alumnos. A través de esta también se buscará generar un ambiente libre y seguro de cualquier forma de discriminación.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Creatividad

4.1.1. Definición creatividad

La creatividad ha existido desde siempre, siendo una cualidad innata del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza (Esquivias, 2004). Sin embargo, no fue hasta principios del S. XX que este término comenzó a ser objeto de investigación. Fue Wallas, entre 1926 y 1930, uno de los primeros teóricos que investigaron este concepto; lo abordó aplicado a las actividades comerciales y estableció cuatro fases del proceso cognitivo que lo involucra, siendo estas: preparación, incubación, iluminación y verificación. No obstante, fue Guildford en 1950, en su conferencia *Creativity* quien popularizó el concepto, diferenciándolo de la inteligencia y relacionándolo con el pensamiento divergente.

Lejos de tener una única definición, la creatividad ha sido abordada desde distintos enfoques (psicológicos, filosóficos, prácticos y pedagógicos), de ahí que algunos investigadores afirmen que no hay una definición unitaria de este término. Entre ellos De la Torre (2002), quien señala que la ausencia de un solo significado se debe a la naturaleza adaptable, dinámica y abierta del propio concepto.

En este sentido, diversos autores han propuesto definiciones que reflejan distintas facetas del concepto. Por ejemplo, Hernández et al. (2018) la entienden desde un enfoque actitudinal, definiéndola como “la capacidad de pensar, imaginar y actuar de manera diferente” (p.8). Mientras que Dogan et al. (2020) enfatizan en su dimensión productiva, describiéndola como “la habilidad para generar objetos o ideas nuevas, valiosas y apropiadas” (p. 167).

Si bien existen múltiples maneras de conceptualizar la creatividad, muchas de estas definiciones convergen en ciertos aspectos clave, como la flexibilidad de pensamiento, la capacidad de generar ideas nuevas y originales, la habilidad para observar las cosas desde diferentes perspectivas o la aptitud para pensar de manera distinta a los demás (Lowenfeld y Brittain, 2008).

Más allá de su conceptualización teórica, la creatividad adquiere especial relevancia cuando se considera su aplicación en la vida cotidiana y su impacto en el desarrollo humano y social. Desde esta perspectiva, diferentes autores nos señalan su papel como aspecto fundamental para adaptarse a los cambios y los desafíos que nos marca el entorno, permitiendo expresar al alumnado sus pensamientos y emociones y fomentando la creatividad, la autoconfianza y la motivación.

Así lo plantea Alvarado (2018) que nos habla de cómo esta habilidad, además de facilitar, la resolución de problemas también facilita el progreso individual y colectivo.

Igualmente, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO 1998) destaca la importancia que tiene la creatividad, sobre todo en el ámbito educativo, recomendando la puesta en práctica de enfoques pedagógicos que den valor a la comprensión, el uso práctico del conocimiento y el desarrollo de la creatividad, y se alejen de la memorización sin más.

En particular, esta relevancia de la creatividad en el ámbito educativo cobra aún mayor sentido cuando se analiza su desarrollo desde las etapas iniciales de la vida. En este sentido, Guerrero (2009) afirma que, aunque la creatividad puede manifestarse en cualquier momento del desarrollo humano, su estimulación temprana incrementa significativamente las posibilidades de potenciarla a lo largo del tiempo. Esto sustentado en el hecho de que, durante los primeros años, el cerebro infantil experimenta un acelerado proceso de maduración neuronal, lo cual fortalece la capacidad del niño para resolver problemas de manera autónoma, adaptarse a situaciones nuevas y generar ideas innovadoras (Cemedes, 2008).

4.1.2. Ejes de la creatividad

La creatividad es una habilidad que puede desarrollarse, lo que demuestra que no es simplemente una cualidad innata, sino una capacidad humana susceptible de ser enseñada, perfeccionada y fortalecida con el tiempo. Esto significa que es posible aprender a pensar de manera creativa (Molares, 2022). En este sentido, De la Torre (2002) sostiene que su desarrollo ocurre de manera espiral en torno a cuatro ejes fundamentales: la persona, el proceso, los ambientes y los productos. Sin embargo, esta capacidad creativa no siempre se manifiesta a través de estas cuatro dimensiones simultáneamente, sino que puede surgir desde una o varias de ellas, según el contexto en el que se desarrolle (Campos y Palacios, 2018).

A continuación, se analizará en detalle cada uno de estos ejes con el fin de comprender su papel en el desarrollo de la creatividad.

- Sujeto

La evolución de la creatividad comienza con el sujeto creativo y su análisis puede realizarse desde dos perspectivas: la sociocultural y la personal (Labarrere, 2005).

Desde el punto de vista personal, hay que enfocarse en los elementos psicológicos relacionados con la creatividad, dando importancia a los atributos que hacen diferente a cada individuo a lo largo de solucionar problemas de forma única, ajustándose de forma creativa a su entorno y aumentando la habilidad para crear ideas innovadoras.

En esta línea, numerosos estudios han indagado en la relación entre personalidad y creatividad, identificando una serie de rasgos que configuran el perfil de las personas creativas. Entre las aportaciones más relevantes destacan las de López y Navarro (2010), Huidobro (2002) y Csikszentmihalyi (1998), este último conocido por proponer el concepto de las diez dimensiones de la complejidad: una serie de pares de características aparentemente opuestas que coexisten en el individuo creativo y le permiten mantener una actitud flexible, innovadora y resiliente ante los desafíos inherentes al proceso creador. Estas dimensiones comprenden: energía física y tranquilidad; inteligencia e ingenuidad; pensamiento lúdico y disciplina; fantasía y realidad; extraversión e introversión; humildad y orgullo; integración de rasgos tradicionalmente masculinos y femeninos; rebeldía y respeto por la tradición; pasión y objetividad; y sufrimiento y disfrute.

Estas características de personalidad no solo nos dan idea de la complejidad de un sujeto creativo, sino que también están relacionadas con las habilidades del pensamiento divergente capaz de encontrar múltiples ideas y soluciones a un mismo problema, alejándose de la respuesta única. En este marco, la perspectiva personal de la creatividad se enlaza con las cualidades cognitivas que ya describió Guilford (1950) y desarrolladas más parte por Torrance (1995) y Zambrano (2019), tales como la fluidez, la originalidad, la flexibilidad y la elaboración.

Estos procesos mentales permiten entender el funcionamiento del pensamiento creativo y sus manifestaciones, al interactuar con las características internas del sujeto y con el contexto.

Se detallan, a continuación, las cuatro características principales del pensamiento creativo según los autores anteriores.

- Originalidad: Guilford (1950) la describe como la capacidad de generar ideas creativas, nuevas e innovadoras, que se desvíen de las respuestas típicas y convencionales.
- Flexibilidad: conocida como la habilidad de cambiar enfoques o estrategias ante un problema lo que facilita la adaptación a diferentes puntos de vista y nuevas situaciones. Según Gardner (1988) y su teoría de las inteligencias múltiples, esta competencia resulta fundamental para responder con eficacia en contextos cambiantes y para impulsar la innovación.

- **Fluidez:** Guilford (1950) la define como la capacidad para producir numerosas respuestas o ideas ante un estímulo específico, permitiendo esto explorar distintas posibilidades y alternativas para resolver un problema.
- **Elaboración:** se refiere al nivel de evolución y detalle que puede conseguir una propuesta creativa. No es sólo crear una idea creativa, también se tiene que desarrollar y potenciar esa idea para transformarla en una solución eficaz y completa.

Hasta ahora, se ha explorado cómo la dimensión personal enfatiza los rasgos internos y procesos cognitivos que definen al sujeto creativo. Sin embargo, el enfoque sociocultural plantea que la creatividad no emerge únicamente de las cualidades individuales, sino que se construye en la interacción constante entre la persona y su entorno social (Decortis y Lentini, 2009). En este marco, Csikszentmihalyi (1998) destaca que la creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedades al campo y un ámbito de expertos que reconocen y validan dichas innovaciones.

- *Ambiente*

Este enfoque sociocultural del sujeto se conecta directamente con otro pilar fundamental de la creatividad: el ambiente, que influye decisivamente en el desarrollo de las habilidades creativas (Labarrere, 2005). Así, Csikszentmihalyi (1998) sostiene que un entorno favorable, que ofrezca recursos adecuados, estímulos culturales, aceptación social y redes de apoyo, es esencial para que la creatividad se desarrolle plenamente; de lo contrario, incluso las ideas más originales pueden quedar sin reconocimiento ni posibilidad de crecimiento. Por ello, un ambiente que potencie la creatividad debe ser abierto, flexible, transversal e integrador, capaz de fomentar el pensamiento crítico y la innovación (Campos y Palacios, 2018).

- *Proceso*

En tercer lugar, y dentro de los elementos clave de la creatividad, se encuentra el proceso creativo. Según Fernández (2024), este se entiende como una manera de pensar que implica la generación de ideas que son originales, novedosas y valiosas. Para este autor, el proceso creativo se basa en la combinación de dos tipos de pensamiento que se complementan: el

pensamiento divergente, que fomenta la imaginación y la originalidad, y el pensamiento convergente, que aporta orden y estructura a las ideas.

Sin embargo, este proceso no sigue un trayecto lineal, sino que es un fenómeno dinámico y adaptable, que varía en función de las habilidades individuales, el contexto y las circunstancias específicas. Durante este recorrido, tanto niños como adultos pasan por diferentes etapas hasta lograr materializar sus ideas. Entre las diversas teorías que buscan explicar estas fases, sobresale la de Graham Wallas (1926), quien propone cuatro etapas fundamentales en el desarrollo de la creatividad, según lo destacan Fernández (2024) y López y Llamas (2016):

1. La fase de preparación.

En esta fase se representa el comienzo del proceso, se ponen las bases requeridas para producir soluciones e ideas innovadoras. Además, se realiza un estudio detallado, la recolección de datos, se genera un ambiente que promueva la creatividad y se medita sobre el problema o reto que se va a tratar (Fernández, 2024)

En el ámbito educativo, esta fase ofrece la posibilidad de aplicar tácticas que promueven el saber previo de los estudiantes. Por ejemplo, sugerir una lluvia de ideas o el uso de mapas conceptuales puede simplificar la relación entre la información que ya se conoce y la nueva, estableciendo de esta manera una base firme para tratar el problema de manera más creativa y nítida.

2. La fase de incubación

Esta fase se caracteriza por un distanciamiento consciente del problema. Según Wallas (1926), en este momento el creador parece desconectarse del problema de manera consciente, pero, en realidad, continúa procesándolo y avanzando en la búsqueda de una solución válida, aunque no de manera explícita. En el ámbito educativo, propiciar este distanciamiento resulta fundamental, y puede lograrse permitiendo momentos de descanso o desconexión cuando los estudiantes se sienten bloqueados. Esta idea es consistente con lo planteado por Sio y Ormerod (2009), quienes afirman que dar un respiro en esos momentos difíciles aumenta la probabilidad de encontrar una solución al retomar el problema.

3. La fase de iluminación

La fase de iluminación dentro del proceso creativo se identifica por la aparición repentina de una solución o idea clara. Este momento de “destello” suele darse tras numerosos intentos infructuosos y la búsqueda constante de respuestas (Yeh et al., 2014). No obstante, dicha solución no surge por casualidad, sino que es el resultado de un proceso mental en el que el cerebro reorganiza y conecta información previamente dispersa, dando lugar a nuevas asociaciones y comprensiones (López y Llamas, 2026).

En el entorno educativo una estrategia muy positiva es incentivar al alumnado para que documente las diferentes soluciones o ideas innovadoras que observen durante el proceso.

Al investigar un mismo problema desde diferentes puntos de vista, el niño se da cuenta de que una misma situación puede tener muy variadas soluciones válidas. Esto favorece una mentalidad abierta, potencia la creatividad y desarrolla la autoestima en nuestro alumnado.

4. La fase de verificación

Esta etapa hace mención al momento en el que se examina la solución encontrada, con la finalidad de cambiarla si es necesario y de verificar su validez.

El autor observa algunas mejoras, realiza los cambios necesarios y determina la efectividad del concepto para asegurar que la solución, de verdad, permite alcanzar los objetivos propuestos.

En el contexto educativo, esta etapa se puede promover a través de ciertas actividades como pueden ser las evaluaciones en grupo, autoevaluaciones y las discusiones, incentivando la reflexión crítica y fomentando la independencia en el proceso de aprendizaje.

- *Producto*

El último eje de la creatividad es el producto creativo, que constituye la culminación de todo el proceso. Tanto Rhodes (1961) como Csikszentmihalyi (1998) sostienen que este producto es el resultado final de la interacción entre el sujeto creativo, el proceso de pensamiento y el contexto que lo rodea. Si bien suele ser el componente más tangible y concreto de la creatividad, no

necesariamente se manifiesta como un objeto físico, ya que también puede expresarse a través de una idea, una actividad o un conocimiento.

La interacción entre el individuo, el proceso creativo y el entorno es la que configura el resultado final y para valorar la calidad de este Escalante, Arteaga y Moreno (2012) proponen tres criterios fundamentales:

- a) La novedad, entendida como la creación de algo nuevo o la transformación de lo ya existente, dándole a esto un toque propio o personal.
- b) La originalidad, que hace referencia a la singularidad del producto, valorada en función de su capacidad para sorprender, su carácter imprevisible, su exclusividad y su innovación.
- c) La utilidad o valor social, que tiene que ver con la evaluación del contexto, considerando el grado de deseabilidad del producto y las necesidades que satisface.

4.2 Creatividad en el arte

La creatividad es un concepto amplio que como manifestación de la imaginación representa una capacidad innata de los seres vivos que puede ser asociada a distintos ámbitos como la música, la literatura, la ciencia... En concreto, a través de este trabajo se desarrollará la creatividad vinculada al Arte, específicamente a las Artes Plásticas en el ámbito educativo.

Es preciso así, comenzar por una definición de arte, entendido de forma general como la capacidad o habilidad que posee una persona para realizar una actividad (Real Academia Española, s.f., definición 1). Sin embargo, en un sentido más específico, se considera una actividad creativa exclusiva del ser humano, mediante la cual se producen expresiones y objetos únicos con fines estéticos y comunicativos (Sánchez, 2018). Desde la perspectiva educativa, el arte se entiende también como una práctica intencionada que permite al individuo interactuar y reflexionar sobre su entorno, transformando o representando ideas, formas y experiencias de manera creativa (Arañó, 1994).

Con el paso del tiempo, el arte ha dejado de ser considerado como un producto final, para convertirse en un proceso y experiencia. Esto implica que el espectador ya no solo mira la obra

sin participar, si no que ahora adquiere un rol importante, llegando a influir en el significado de la obra. Al cambiar el papel del espectador también lo ha hecho el del artista, convirtiéndose en alguien que genera experiencias, emociones o reflexiones.

Desde esta perspectiva más amplia, el arte se reconoce como un elemento fundamental en la formación integral del individuo, ya que favorece el desarrollo de diversas áreas —motoras, cognitivas, afectivas, valorativas y volitivas— y aporta significativamente a la construcción de la personalidad (Sánchez, 2018).

El arte, además, debe constituir un espacio adecuado para el fomento de la creatividad. Sin embargo, valorar qué es creativo en el arte no es sencillo, ya que son aspectos subjetivos dependientes de la visión de cada individuo, así como de la interpretación de las corrientes estéticas (Arañó, 1994). Por ello, es probable que lo que unos consideran bello, creativo y original puede que otros no lo hagan.

Ante esta dificultad para evaluar la creatividad en el arte, son varios los autores que han propuesto distintas categorías con el fin de facilitar su estudio. Así, por ejemplo, Eisner (1972) plantea la clasificación que se expone a continuación en base a los distintos tipos de conducta artística que él ha establecido y que son:

1. *Conducta que no acepta límites:* esta conducta está asociada a aquellos artistas que están dispuestos a romper con las reglas o normas establecidas adaptando o cambiando lo existente. Además, estos artistas se caracterizan por no justificar lo que hacen ni preocuparse por la aprobación de los demás.
2. *Conducta inventiva:* es similar a la conducta anterior, sin embargo, en esta el artista no solo cambia lo existente si no que este destaca por crear algo totalmente nuevo, es lo que se podría considerar originalidad absoluta.
3. *Conducta que supera los límites:* en este caso, el artista analiza cuidadosamente el arte que ya existe, con el fin de identificar sus limitaciones y a partir de estas proponer nuevas ideas que reformulan o reinventan las bases del arte.

4. *Conducta organizadora estética*: el artista que presenta esta conducta no busca crear algo totalmente nuevo, sino que trata de organizar y estructurar los elementos artísticos ya existentes.

4.3 Creatividad artística en el contexto educativo

Después de analizar el concepto de creatividad, en particular la artística, resulta esencial profundizar en su función en el contexto educativo, uno de los pilares fundamentales de esta labor. Para lograrlo, se determina la expresión plástica, concebida como un medio de comunicación y representación a través de un lenguaje visual que utiliza diferentes materiales y técnicas, promoviendo de esta manera el proceso de creación (Bejerano, 2009). Mediante la escultura, el modelado, el dibujo y la pintura, los alumnos descubren nuevas formas de entender y representar el mundo. (Paredes y Tirado, 2022).

Más allá de su dimensión individual, la expresión plástica funciona como un medio comunicativo que conecta a las personas, generando espacios de diálogo y fomentando la empatía y el respeto al superar las barreras del lenguaje, de modo que su impacto trasciende a quienes crean para alcanzar a toda la comunidad.

En el entorno educativo, se evidencia de modo claro una conexión entre expresión plástica y creatividad, centrándose en la importancia de la originalidad e innovación. Al dejar un espacio para la experimentación, permite que los alumnos investiguen diferentes y nuevas formas de interpretar y representar ideas y también ser capaces de enfrentarse a los problemas. Así mismo pueden desarrollar ciertas habilidades para ver el mundo cuestionando las normas establecidas y observar desde diferentes ángulos.

La educación plástica no es únicamente el aprendizaje de técnicas o habilidades manuales, sino que también contribuye a que los estudiantes mejoren su autoestima. Esto principalmente fomentado por la importancia dada al proceso en la nueva concepción de arte, que ayuda a que los estudiantes se sientan seguros, se valoren y se enorgullezcan de sus avances.

Los estudiantes a través de actividades artísticas aprenden a reinterpretar su entorno, a observar y confiar en sus propias producciones utilizando sus experiencias anteriores para elaborar sus propuestas innovadoras.

4.3.1 Fomento de la creatividad artística

Fomentar la creatividad artística desde los primeros años resulta esencial para que los estudiantes puedan desarrollar de manera completa sus habilidades expresivas y cognitivas. Para adquirirlo, es necesario crear un entorno educativo seguro donde los alumnos sean libres para explorar, para experimentar sin temor a equivocarse y que tengan en cuenta el producto final pero también el proceso creativo. Esto genera un aprendizaje auténtico potenciando la innovación y reforzando la confianza en sus propias capacidades.

En el proceso creativo son los docentes quienes adquieren un papel fundamental, ya que deben crear un ambiente que estimule el pensamiento y la creación de nuevas ideas. Para ello, deben llegar al aula con propuestas cuidadosamente planificadas como plantea Elisondo (2018). Propuestas que deben promover la autonomía de los estudiantes, es decir, deben fomentar que los estudiantes trabajen por su cuenta y se organicen solos, ya que esto también desarrollará su pensamiento divergente, entendido como la habilidad de explorar múltiples respuestas ante un mismo desafío (Herrán, 2008).

La creatividad también se potencia en entornos colaborativos, donde el diálogo y el intercambio de perspectivas enriquecen la construcción colectiva del conocimiento y permiten la evolución de las ideas a través de la interacción social (Beghetto, 2016).

Asimismo, la curiosidad y la exploración juegan un papel central en el desarrollo creativo. Dewey (1954) recalca que ofrecer a los alumnos nuevas oportunidades para experimentar, cuestionar e investigar ayuda al descubrimiento de otras maneras de expresarse y afrontar diferentes retos con mayor creatividad. De esta forma el juego se transforma en un recurso esencial, dado que ofrece un espacio exento de las limitaciones inherentes a las estructuras convencionales, pudiendo crear y explorar con total libertad.

Por su parte, Betancourt (2009) destaca la importancia de contar con los recursos y espacios adecuados para estimular la creatividad artística, ya que esto influirá directamente en la capacidad de los alumnos para experimentar y plasmar sus ideas. Ya que menciona que un ambiente bien preparado tendrá una gran repercusión sobre la motivación y la participación del alumno en el proceso creativo. Esto, también es respaldado por Eisner (2002) quien menciona

que el ambiente influye en cómo los estudiantes aprenden y en cómo se sienten respecto a sus propias habilidades artísticas.

4.3.2. Obstáculos de la creatividad artística.

Desde las escuelas se busca promover la creatividad, sin embargo, son varias los obstáculos con los que se encuentran ante esta necesidad. Entre ellos destaca la todavía implementada metodología tradicional, así como muchas ideas sociales y culturales dominantes que como menciona Schnarch (2005) restringen la libertad para generar ideas nuevas. Esta situación es especialmente relevante en el ámbito artístico puesto que la libertad de expresión y la capacidad de cuestionar lo establecido son precisamente las bases del arte.

La resistencia al cambio es una de las principales limitaciones a las que se les debe hacer frente. Como menciona De Bono (1992) las personas tendemos a preferir lo conocido, lo que como consecuencia hace que nos alejemos de las ideas más innovadoras. En el ámbito artístico, esto se refleja en cómo las personas se aferran demasiado a los estilos o técnicas que ya existen.

Otro obstáculo importante en el desarrollo de la creatividad es la necesidad de muchas de las personas a buscar respuestas que sean socialmente aceptadas y que por lo tanto puedan llegarse a considerar correctas. Esto determinado por el miedo a ser juzgado y al error, que sustituye la libertad creativa por la seguridad (Puente, 1999).

Finalmente, cabe mencionar que cuando la educación sigue el modelo tradicional basado en la memorización se fomenta el pensamiento convergente (Schnarch, 2005), por el que se busca una sola respuesta correcta, siendo lo opuesto al pensamiento divergente asociado con la creatividad. Por lo que si esto se da se está limitando la expresión personal, dándose más valor a lo correcto que a lo innovador.

4.3.3. La creatividad y la expresión plástica en el currículo de Educación Infantil

A partir de lo expuesto, se puede afirmar que la creatividad es un pilar esencial en la Educación Infantil, ya que favorece el desarrollo completo y equilibrado de los niños. Esto reflejado en el currículo vigente, concretamente en la LOMLOE que destaca entre sus principios pedagógicos, expuestos en su artículo 19, la necesidad de promover la creatividad como elemento transversal. Esto, también se ve reforzado por lo expuesto en el Real Decreto 95/2022, en donde se vincula la creatividad con las competencias clave y en el Decreto 37/2022, en el que se reconoce tanto

como contenido transversal como eje en dos de las tres áreas de la Educación Infantil: *Descubrimiento y Exploración del Entorno* y *Comunicación y Representación de la Realidad*.

Es precisamente en esta última área donde la expresión artística adquiere un papel fundamental para el desarrollo de la creatividad. A través del lenguaje plástico, los niños y niñas no solo expresan y representan sus ideas, emociones y experiencias, sino que también interactúan con su entorno de forma creativa. Por ello, este trabajo se centrará en dicho lenguaje, considerado por el Decreto 37/2022 como una vía clave para favorecer la imaginación y explorar diversas formas de expresión mediante la manipulación de materiales y técnicas variadas.

En este contexto, creatividad y lenguaje plástico se articulan dentro del currículo a través de la competencia en conciencia y expresión culturales, que promueve la capacidad de comunicar pensamientos y sentimientos mediante distintos lenguajes artísticos, entre ellos el plástico.

Asimismo, la relevancia de esta relación se evidencia en el Bloque G de saberes básicos del área *Comunicación y Representación de la Realidad*, titulado *El lenguaje y la expresión plásticos y visuales*, así como en tres de las competencias específicas de esta área y que se detallan posteriormente en sus correspondientes criterios de calificación.

2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes (Decreto 37/2022, p. 48286).

3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo sus códigos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a distintas necesidades comunicativas (Decreto 37/2022, p. 48287).

5. Valorar la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural (Decreto 37/2022, p. 48288).

5. DISEÑO

La situación de aprendizaje que se describe a continuación fue implementada durante las prácticas curriculares del grado de Educación Infantil. Por ello, además de recogerse en este documento, ya está expuesta y detallada en la memoria de prácticas de Cuesta (2025).

5.1. Contextualización

Esta propuesta se llevó a cabo Colegio Rural Agrupado (CRA) “Los Llanos”, cuya sede principal se encuentra en Valverde del Majano. No obstante, su ejecución tuvo lugar en la localidad de Hontanares de Eresma, un municipio perteneciente a la provincia de Segovia, en la comunidad autónoma de Castilla y León, situado a aproximadamente 13 kilómetros al oeste de la capital provincial.

La propuesta está dirigida a un grupo de alumnos y alumnas de 3.º curso de Educación Infantil, formado por 18 niños y niñas de entre 5 y 6 años. Este número relativamente alto de alumnado se explica por el crecimiento demográfico que ha experimentado el municipio en los últimos años, favorecido en gran parte por su proximidad a la ciudad de Segovia. Como resultado, la población local presenta una media de edad joven —32,6 años según los datos de 2020—, lo que ha supuesto un incremento progresivo en las matriculaciones del centro educativo.

Teniendo en cuenta esta realidad escolar y las características propias de la etapa, la implementación de la situación de aprendizaje se llevará a cabo con flexibilidad, adaptándose a las necesidades del grupo en lugar de seguir un horario rígido. Sin embargo, para asegurar una correcta aplicación metodológica, se propone una organización temporal que permita abordar de forma diferenciada las cuatro fases del proceso creativo descritas por Wallas.

En cuanto a su vinculación curricular, esta propuesta no se adscribe a un área concreta, ya que, desde el enfoque globalizador propio de Educación Infantil, se persigue un desarrollo integral del alumnado. No obstante, guarda una vinculación más estrecha con el área de comunicación y representación de la realidad.

En definitiva, el diseño de esta situación de aprendizaje responde de forma coherente al contexto educativo, demográfico y organizativo del centro, permitiendo una intervención significativa, realista y adaptada a las características del grupo.

5.2. Justificación

La presente situación de aprendizaje se fundamenta en el marco legislativo vigente del sistema educativo español. A nivel estatal, se toma como referencia la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), que establece los principios rectores del sistema educativo actual. Esta norma se concreta, en lo relativo a la Educación Infantil, en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de esta etapa educativa. A nivel autonómico, y dado que la propuesta está diseñada para su aplicación en un centro perteneciente a la comunidad de Castilla y León, se ha elaborado conforme a lo dispuesto en el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, que regula la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en dicha comunidad.

Además de la necesidad de integrar lo establecido en el currículo, esta propuesta nace de las necesidades detectadas en el grupo - clase del alumnado de 3º de Educación Infantil a través de un proceso de observación directa. Revelando esta la escasa iniciativa y capacidad de pensamiento divergente de los niños, dado que estos tendían a realizar las tareas o sus acciones de forma automática o a imitar las realizadas por sus compañeros, demostrando así una gran inseguridad a la hora de expresarse.

Ante esta situación, la intervención planteada busca generar un ambiente seguro, estimulante y libre de juicios, donde los niños puedan explorar con libertad mediante actividades plásticas. A través de estas experiencias no se busca un único resultado si no que se espera que a través de ellas los niños desarrollen su imaginación y fortalezcan su autoestima. Además, la toma de decisiones durante el proceso creativo busca fortalecer su autonomía, así como una mayor confianza en sí mismos y en sus propias capacidades.

La propuesta diseñada se alinea también con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en particular con el ODS 4 por el que se promueve una educación equitativa, inclusiva y de calidad. Este objetivo es abordado a través de las distintas actividades que buscan fomentar la

creatividad entre otros aspectos y que respetan la diversidad y promueven la igualdad de oportunidades. Mediante este enfoque inclusivo y un entorno propicio, se persigue asegurar que todos los estudiantes, independientemente de sus características, ritmos o necesidades puedan desarrollar todo su potencial.

De forma complementaria, esta propuesta también se alinea con algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En particular, contribuye al ODS 3, centrado en la salud y el bienestar, al crear un espacio en el que los niños pueden explorar y canalizar sus emociones a través de las actividades plásticas. Este tipo de experiencias no solo favorece la expresión emocional, sino que también fortalece la autoestima y el equilibrio afectivo, ofreciendo herramientas valiosas para gestionar vivencias personales de manera saludable.

Igualmente, se establece una conexión de la intervención educativa que se plantea con el ODS 5, por el que se busca promover la igualdad de género. En este sentido, todas las actividades han sido pensadas para que todos los alumnos puedan participar en igualdad de condiciones, sin que existan limitaciones asociadas al género y evitando así cualquier tipo de sesgo o estereotipo.

5.3 Elementos curriculares

5.3.1. Objetivos de etapa

Los objetivos perseguidos en esta propuesta de intervención han sido seleccionados del listado de objetivos de etapa establecidos en el artículo 7 del Real Decreto 95/2022, destacándose concretamente los siguientes:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

5.3.2. Competencias clave

Las competencias clave recogen los aprendizajes esenciales que el alumnado debe desarrollar para actuar de forma competente en distintos ámbitos de su vida. No se trata solo de adquirir conocimientos, sino de saber aplicarlos de forma integrada y significativa. Por ello, constituyen un eje fundamental del currículo y deben guiar cualquier propuesta pedagógica. En este sentido, integrarlas desde el inicio de la programación permite diseñar actividades conectadas con la realidad del alumnado y alineadas con los objetivos educativos establecidos. A continuación, se detallan aquellas competencias clave del artículo 9 del Real Decreto 95/2022 que se trabajarán en esta propuesta.

1. Competencia en Comunicación lingüística (CCL)

Esta competencia se trabaja mediante actividades de expresión oral en las que los niños explican sus creaciones y comparten sus ideas con el grupo, especialmente durante la fase de verificación. Así, mejoran su capacidad para comunicarse con claridad, escuchar activamente y respetar las opiniones de los demás. Además, el lenguaje se utiliza para expresar emociones y pensamientos en las actividades artísticas y la lectura de cuentos complementa este proceso, ampliando el vocabulario, mejorando la comprensión lectora y facilitando la expresión coherente de opiniones.

2. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

Mediante algunas de las actividades planteadas, se favorece el desarrollo de esta competencia de forma espontánea. En concreto, a través de juego y el uso de materiales como la arcilla, la plastilina y los bloques de construcción, los niños exploran de forma sutil conceptos como los colores, las formas geométricas o el tamaño. Además, en esta situación los alumnos también se aproximarán a los patrones, secuencias y las relaciones espaciales, fortaleciendo así su pensamiento lógico y su capacidad de resolver problemas.

3. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

En esta propuesta, los niños tienen la oportunidad de reflexionar sobre su identidad personal y desarrollar su autonomía mediante actividades creativas que les permiten explorar sus gustos,

emociones y características individuales. Este proceso de autoexploración favorece el desarrollo del autoconocimiento, mientras que la toma de decisiones en su proceso de creación fortalece su autonomía, enseñándoles a ser responsables de sus elecciones y a gestionar su propio aprendizaje. A su vez, la exposición a diversas experiencias emocionales les ayuda a reconocer y gestionar sus sentimientos, lo que contribuye a su bienestar emocional.

4. Competencia ciudadana (CC)

Esta propuesta también ayuda a desarrollar la competencia ciudadana, ya que la expresión artística fomenta el aprendizaje de valores como la igualdad y el respeto, y es un medio eficaz para transmitir y comunicar sus ideas, emociones y pensamientos. Asimismo, el trabajo en grupo en algunas de las actividades y las etapas reflexivas de las sesiones promueven la escucha activa, la colaboración y la apreciación del trabajo de los demás.

5. Competencia emprendedora (CE)

La creatividad, como eje principal de la propuesta es clave en el desarrollo de esta competencia. En este sentido, la creatividad es potenciada a través de juegos que permiten a los niños aprender a tomar decisiones, organizar tareas y buscar ideas originales y que, por tanto, mejoran su capacidad para adaptarse a distintas situaciones, y afrontar retos con confianza y seguridad.

6. Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC)

Al plantearse una propuesta asociada a las artes plásticas, esta competencia es abordada de forma destacada en la propuesta ya que a través de la manipulación de materiales y la experimentación con técnicas artísticas, los estudiantes descubren su creatividad y aprenden a comunicar su identidad a través del arte. Además, exponerse ante el arte les permite valorar las distintas formas de expresión artística, así como comprender el valor cultural y social de este.

5.3.3. Competencias específicas, criterios de evaluación, indicadores de logro y contenidos.

Con el propósito de conservar la coherencia pedagógica y cumpliendo los diferentes elementos curriculares que se han establecido, se crearon tres tablas para describir las diferentes sesiones, cada una de las tablas corresponde a un área del segundo ciclo de Educación infantil.

Las tablas contienen los criterios de evaluación, indicadores de logro, contenidos que van a ser abordados durante las sesiones y las competencias específicas. Estas tablas han sido elaboradas conforme el Decreto 37/2022 y pueden consultarse en el Anexo I. Además, nos proporcionan una planificación clara, coherente y contextualizada, ayudando a que haya una mejor conexión entre los procesos de evaluación y objetivos de aprendizaje.

Por último, estas sirven como herramienta valiosa ya que nos permite hacer un seguimiento estricto del progreso de los estudiantes, garantizando que la intervención didáctica se ajuste y contribuya al desarrollo integral de los niños y niñas.

5.3.4. Elementos transversales

Son aquellos que se han recogido en el currículo educativo y que se integran de manera global en el proceso de enseñanza - aprendizaje para que se favorezca el crecimiento de los estudiantes. Estos contenidos se abordan en todas las áreas, aportan actitudes, valores y competencias clave que nos permiten vivir en sociedad.

Con base en lo establecido en el artículo 6 del Real Decreto 95/2022 y artículo 13 del Real Decreto 37/2022, la situación de aprendizaje propuesta integra estos elementos de manera contextual y coherente, posibilitando que los estudiantes sean capaces de interiorizar y experimentar mediante diferentes experiencias. Esto lo que provoca es que se garantice una formación educativa relacionada con los principios pedagógicos actuales e involucrada con una educación inclusiva, equitativa y transformadora.

El desarrollo socioemocional se aborda de manera transversal y se encuentra en gran cantidad de actividades que permiten a los niños ser libres en la manera de expresarse y que sean escuchados. La construcción de una autoestima positiva se realiza a través de un clima respetuoso y afectivo, fomentando la seguridad y confianza en sí mismos dentro del aula.

De manera paralela, se promueve la educación en valores, integrando principios fundamentales como el respeto, la tolerancia y la igualdad. A través de actividades grupales y la interacción continua, los niños desarrollan habilidades sociales esenciales como la escucha activa, el diálogo y la empatía. Además, el arte se convierte en un medio común de expresión que fortalece la convivencia positiva y el sentido de pertenencia, fomentando un ambiente inclusivo y participativo.

Asimismo, la educación se impulsa para que haya un consumo responsable y sostenible. Al utilizar ciertos materiales reutilizables y reciclados durante las sesiones, se quiere conseguir como objetivo que los niños valoren la transformación y el reuso de objetos cotidianos y que haya conciencia de usar los recursos de una manera responsable y de proteger el medio ambiente.

En cuanto a la educación para la salud, se aborda de forma transversal a través del bienestar emocional. Las actividades artísticas brindan espacios para canalizar emociones, reducir tensiones y cuidar la salud mental. Asimismo, la alternancia entre momentos de creación y pausas contribuye a la autorregulación emocional, al equilibrio psicológico y al autocuidado personal.

También, aumenta la competencia comunicativa, principalmente en la expresión oral y comprensión lectora, a través de la presentación de sus obras, debates en grupo y la lectura de cuentos. Todo esto hace que mejoren en la organización del pensamiento, en el lenguaje y en la forma de compartir las ideas de forma respetuosa, valorando las opiniones y turnos de los demás.

El eje central del proyecto es la estimulación creativa. Gracias a las numerosas actividades, los estudiantes son capaces de explorar su propia creatividad de manera independiente, utilizando técnicas y materiales que dan forma a sus ideas. Este trabajo, prolongado a lo largo del tiempo, les ayudará así a tener más iniciativa, a usar más su imaginación, así como adquirir una mayor seguridad en sí mismos.

Finalmente, el desarrollo de hábitos y rutinas también es una dimensión importante en esta situación de aprendizaje. Aunque los niños no sean siempre conscientes de las fases que estructuran las sesiones, las actividades están organizadas de forma secuencial, lo que les ayuda a interiorizar una dinámica de trabajo estable. Esta estructura favorece la gestión del tiempo, la adquisición de hábitos relacionados con la concentración y el orden, y la reflexión progresiva sobre su proceso creativo.

5.4. Metodología

La metodología de esta situación de aprendizaje se fundamenta en los principios pedagógicos propios de la etapa de Educación Infantil, recogidos en el Anexo II.A del Decreto 37/2022, los cuales orientan la práctica educativa hacia una atención global al desarrollo del alumnado. Desde este enfoque, se persigue garantizar una educación de calidad que atienda de manera equilibrada las dimensiones cognitiva, emocional, social y motriz.

Siguiendo estos principios, se ha elegido como base el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una metodología dinámica y participativa que sitúa al alumnado en el centro de su propio proceso de aprendizaje. Partiendo de sus conocimientos previos y del entorno inmediato, se plantea un proyecto que organiza todas las actividades alrededor de la creación de un producto final, favoreciendo un aprendizaje significativo y adaptado a su realidad.

En esta propuesta, la expresión artística se convierte en el eje que articula el proyecto, integrando de manera natural contenidos de diferentes áreas del currículo. El arte sirve como puente entre las experiencias previas de los niños y niñas y los nuevos aprendizajes, contribuyendo a un desarrollo integral que abarca lo cognitivo, lo emocional y lo social. De este modo, el ABP facilita no solo una comprensión global, sino también una participación activa y creativa del alumnado.

Además, el proyecto fomenta la autonomía, la capacidad para tomar decisiones de forma progresiva y el fortalecimiento de la autoestima. Las actividades se plantean como pequeños desafíos que motivan la iniciativa individual dentro de un ambiente seguro, generando un clima de confianza y motivación interna. Esta orientación metodológica sitúa el bienestar emocional como un pilar fundamental del aprendizaje, en armonía con los valores de respeto y atención personalizada que caracterizan esta etapa educativa.

Se incorporan también momentos de reflexión y metacognición adaptados a la edad del alumnado, que permiten reconocer logros, expresar emociones y valorar el proceso vivido. Estas instancias fomentan una actitud crítica y activa hacia el propio aprendizaje, fortaleciendo la conciencia de sí mismos como aprendices.

Finalmente, se presta especial atención a la diversidad del grupo-clase, reconociendo las distintas capacidades, intereses y ritmos de aprendizaje del alumnado. Para ello, la propuesta adopta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo múltiples

formas de acceso a la información, participación en las actividades y expresión de lo aprendido. Esta flexibilidad metodológica garantiza una experiencia educativa inclusiva, equitativa y significativa para todos los niños y niñas.

5.4.1. Recursos didácticos, espaciales y temporales

En este apartado se detallan los recursos didácticos, espaciales y temporales necesarios para llevar a cabo la situación de aprendizaje. Se especifican los materiales que se utilizarán, la organización del aula para facilitar las actividades y la distribución del tiempo, considerando la flexibilidad de los horarios en Educación Infantil y la vinculación de la actividad con el proyecto del curso "Convivimos".

Recursos didácticos:

Recursos materiales: cartón, cartulina, papeles de colores, botones, lana, recortes de revistas, limpiapipas, legumbres, pegamentos, tijeras, plastilina, arcilla, bloques de construcción, temperas, pinceles, ceras blandas, papeles de colores,

Recursos impresos: cuentos y libros, fotografías de obras de arte, material impreso para realizar las distintas actividades

Recursos tecnológicos: altavoces para reproducir música ambiental o sonidos relajantes y un ordenador para conectar a los altavoces

Recursos humanos: la tutora del aula, que me guiará y acompañará, los 18 estudiantes de 5 años de Educación Infantil y yo, como maestra en prácticas y creadora de la presente propuesta de intervención.

Organización del espacio:

La situación de aprendizaje se llevará a cabo principalmente en el aula de referencia, la cual contará con una distribución específica para facilitar el desarrollo de las actividades. El aula estará organizada en diferentes zonas funcionales según la fase de la actividad. Se dispondrá de un área para la asamblea, donde se realizará la introducción y presentación de los conceptos,

así como las actividades de relajación y la parte final de la sesión. Además, el aula contará con un espacio con mesas de trabajo, organizadas de tal forma que cada grupo de mesas podrá acomodar hasta seis niños. En este espacio se llevará a cabo la fase de iluminación de la mayoría de las actividades, permitiendo a los estudiantes trabajar de manera individual o en pequeños grupos según lo requiera la dinámica de cada sesión.

Organización del tiempo:

Esta situación de aprendizaje está programada para desarrollarse durante el tercer trimestre, tras el regreso de las vacaciones de Semana Santa. Este periodo resulta especialmente propicio, ya que permite enlazar de forma natural con el proyecto de aula previsto para ese trimestre, titulado “Convivimos”, en el que también se aborda el concepto de creatividad. La propuesta consta de seis sesiones lectivas de aproximadamente 60 minutos cada una, salvo la primera, que será de mayor duración al incorporar el detonante inicial. Aunque se ha establecido una planificación orientativa, los días concretos podrán ajustarse en función de la flexibilidad horaria propia de la etapa. La distribución detallada de las sesiones puede consultarse en la tabla recogida en el Anexo 2.

5.5. Sesiones de la Situación de Aprendizaje

Introducción

Esta situación de aprendizaje se organiza en una serie de actividades diseñadas para fomentar la creatividad del alumnado mediante la expresión plástica. La idea central es que cada niño y niña pueda descubrir su propio potencial artístico, explorando diferentes formas de arte y experimentando con diversos materiales y técnicas. A lo largo de las sesiones, se les acompañará en la realización de pequeñas tareas creativas que les permitirán plasmar sus ideas y emociones de manera personal y original.

Las actividades están diseñadas para fomentar la libertad de expresión, abarcando desde la creación de autorretratos hasta la transformación de objetos cotidianos en piezas artísticas. Al concluir el proyecto, el aula se convertirá en un espacio expositivo donde los estudiantes podrán exhibir sus creaciones. Este acto de visualizar sus obras no solo les permitirá reflexionar sobre su proceso creativo y valorar su esfuerzo, sino también reconocer su estilo personal. Además,

este momento fortalecerá su autoestima y les ayudará a conectar de manera más profunda con el arte, comprendiendo su poder para comunicar ideas y emociones.

El propósito de esta situación de aprendizaje es, por tanto, que los alumnos reconozcan su capacidad para expresarse de manera auténtica, desarrollando su creatividad sin limitaciones. Así este proyecto busca fortalecer su confianza en el proceso creativo y demostrarles que el arte es una herramienta poderosa para la comunicación personal.

Detonante

El detonante de esta situación de aprendizaje tiene como finalidad despertar la curiosidad y motivación del alumnado desde el primer momento, favoreciendo la interacción sensorial y el descubrimiento activo. Para ello, al comenzar la propuesta, los niños y niñas encontrarán una caja cubierta por una manta y varios objetos ocultos tras bolsas de basura en una de las paredes del aula, lo que generará sorpresa e intriga. Sin proporcionarles ninguna introducción ni contexto previo, se les invitará, tras la asamblea, a acercarse a la caja y, a través de un agujero, introducir la mano para tocar los objetos que se encuentran en su interior. A medida que los estudiantes extraigan los materiales, irán descubriendo una variedad de elementos que serán utilizados a lo largo de la situación de aprendizaje.

Cuando todos los niños hayan explorado la caja y revisado los materiales, se les invitará a pensar sobre el motivo de esos objetos. Se les preguntará qué creen que hacen esos materiales allí y para qué podrían servir. Además, se les animará a imaginar y proponer ideas sobre qué podría estar oculto tras la pared, tomando como referencia los elementos que han encontrado.

A continuación, se procederá a descubrir los objetos colgados en la pared, los cuales serán diversas obras de arte seleccionadas para estimular la reflexión y el diálogo. Esta revelación permitirá que los estudiantes interactúen con las piezas artísticas, promoviendo una reflexión sobre lo que observan, las emociones que les provocan y las ideas que les sugieren.

Este detonante está pensado para involucrar a los estudiantes de forma activa y sensorial desde el inicio del aprendizaje, creando un punto de partida que impulse la exploración, el pensamiento crítico y la expresión creativa. Al no entregarles información de antemano y dejar que descubran poco a poco lo que vendrá, se fomenta un ambiente lleno de curiosidad y

motivación, invitándolos a participar de manera comprometida en el desarrollo de sus habilidades artísticas y creativas.

Sesiones y actividades

Para facilitar tanto la comprensión como la realización de la propuesta, las actividades de cada sesión están organizadas en las Tablas 1, 6, 7, 8 y 9. Esto ofrece a los docentes una herramienta práctica que simplifica la planificación y optimiza el uso del tiempo y los recursos durante las sesiones. Además, presentar la información en formato tabular permite un seguimiento claro y ordenado de las actividades, asegurando una intervención educativa más efectiva y en línea con los objetivos planteados. A continuación, se muestra la Tabla 1; las demás tablas están disponibles en el Anexo 3.

Tabla 1

Sesión 1

SESIÓN 1	
Título: Descubriendo al artista que llevamos dentro	Duración: 50 minutos
<p><i>1. Preparación</i></p> <p>Para iniciar la sesión y la situación de aprendizaje, leeremos el cuento ¡Soy un artista! (Anexo 4), que invita a los niños a sumergirse en el mundo del arte y la creatividad. A lo largo de la historia, los pequeños conocerán cómo el protagonista usa su imaginación para descubrir y expresar el arte desde diferentes perspectivas.</p> <p>Tras la lectura, se llevará a cabo un diálogo para fomentar la reflexión sobre lo que significa el arte. Durante este, se les plantearán preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué crees que significa ser un artista?• ¿De qué maneras se puede hacer arte?• Si pudieras pintar cualquier cosa en el mundo, ¿qué pintarías?• ¿Qué colores te hacen sentir feliz, triste o emocionado?	

- ¿A quién le regalarías una obra de arte tuya? ¿Por qué?
- ¿Tú te consideras un artista? ¿Por qué?

A través de estas preguntas, los niños podrán explorar y pensar sobre qué significa el arte para ellos, entendiendo que todos tienen la capacidad de ser artistas, sin importar cómo lo expresen.

A continuación, se les presentará la actividad en la que cada niño creará su propio autorretrato a partir de una silueta de su cuerpo realizada en cartón y cartulina (Anexo 5). Sobre esta base, deberán dar forma a su retrato utilizando materiales no convencionales como papeles de colores, botones, lana, recortes de revistas, entre otros.

Dado que el objetivo es representar su propia imagen, se les proporcionarán espejos o se les dará tiempo para ir al baño y observar sus rasgos y características, permitiéndoles plasmar su identidad de la manera más creativa y personal posible.

2. Incubación

Tras plantearles la actividad a realizar, y de acuerdo con la fase de incubación de Wallas, se les dará a los niños un espacio para que su mente trabaje de manera inconsciente. Durante esta fase, los niños podrán trabajar sobre otros aspectos o simplemente desconectar. Pueden jugar, realizar actividades de relajación o, si lo consideramos oportuno, la fase de preparación puede haberse llevado a cabo justo antes del recreo, de manera que en ese espacio de tiempo tengan la oportunidad de relajarse y desconectar antes de continuar con la actividad creativa.

3. Iluminación

Después de este tiempo de relajación y reflexión, llega el momento de la iluminación: el proceso creativo. Cada niño realizará su propio autorretrato utilizando los materiales no convencionales que hemos propuesto, permitiendo que su imaginación fluya sin restricciones. Durante el proceso de creación, se les animará a experimentar con las texturas, formas y colores de los materiales disponibles, explorando nuevas posibilidades y enfoques. Además, se les brindará apoyo para que se sientan libres de expresarse de manera única, sin preocuparse por las normas tradicionales del dibujo, favoreciendo una expresión auténtica y personal (Anexo 6).

4. Verificación

Cuando los niños terminen sus autorretratos, cada uno podrá mostrar su obra al grupo y compartir cómo la realizó. Será un espacio para reflexionar sobre el proceso creativo de cada uno, valorando que no hay una sola manera de hacer arte y celebrando la diversidad de expresiones.

Para finalizar la sesión, recordaremos que todos somos artistas porque cada persona tiene una manera única de observar y crear el mundo que la rodea.

Agrupamiento y espacio:

Durante la sesión, los alumnos se agrupan de distintas maneras y, aunque se desarrolla en el aula de referencia, se utilizan distintos espacios dentro de esta según el momento.

La fase de preparación se lleva a cabo en grupo, durante la asamblea, donde los niños se sientan en círculo en el suelo para escuchar el cuento.

Luego, en la fase de incubación, salen al patio a jugar libremente, dándoles un momento para relajarse y despejar la mente antes de iniciar la actividad creativa. En este tiempo, los niños se agrupan de manera espontánea, interactuando según sus gustos e intereses.

En la fase de iluminación, cada niño trabaja de manera individual en su autorretrato, pero lo hace en su mesa de trabajo, que está organizada en grupos de seis.

Por último, en la fase de verificación, volvemos al espacio de la asamblea, donde, de manera grupal, los niños presentan sus obras y comparten su experiencia creativa con el resto de la clase.

Recursos:

Para esta sesión se usarán materiales como plastilina, lana, papeles de diversos colores, limpiapipas, botones, pompones, pegamento y tijeras, junto con cartulina o papel grueso que servirá de base para los autorretratos. Además, se empleará el cuento ¡Soy un artista! y espejos para que los niños puedan observar sus propios rasgos y representarlos con creatividad.

Nota. Elaboración propia.

5.6. Atención a la diversidad

En el diseño de esta situación de aprendizaje se ha incorporado el enfoque del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), que busca asegurar que todos los estudiantes, sin importar sus capacidades o características particulares, tengan igualdad de oportunidades para aprender y desarrollarse. Este modelo fomenta un ambiente flexible y accesible, adaptando las estrategias educativas para atender las necesidades individuales de cada alumno y garantizar su participación activa y equitativa.

El aula donde se implementará esta propuesta es diversa en ritmos y estilos de aprendizaje, contando con una alumna diagnosticada con TDAH y un niño con precocidad intelectual, lo que requiere un enfoque pedagógico diferenciado.

Para la alumna con TDAH, se aplicarán estrategias específicas como ubicarla cerca del docente para minimizar distracciones y asegurarse de que las indicaciones sean claras y fáciles de entender. Las actividades se dividirán en fases cortas y variadas para favorecer su atención y evitar la fatiga mental. Además, se incluirán pausas activas que le ayudarán a autorregular su concentración y mantener el enfoque a lo largo de la sesión.

Por otro lado, para el alumno con precocidad intelectual, se habilitará un espacio especializado en el aula, denominado el “rincón lógico-matemático”, donde podrá realizar actividades adicionales que desafíen y estimulen su desarrollo cognitivo. Estas actividades estarán relacionadas con el proyecto de aula, como ejercicios sobre simetría, secuencias y patrones, que podrá llevar a cabo una vez haya terminado sus tareas (Anexo 18). De este modo, se favorecerá su enriquecimiento curricular, proporcionándole retos adecuados a sus capacidades y potenciando su aprendizaje en áreas donde destaca.

Además, teniendo en cuenta que los estudiantes avanzan a ritmos distintos, se han diseñado juegos y actividades complementarias para quienes terminen sus tareas antes que el resto (ver Anexo 19). Estas propuestas, que combinan lo educativo con lo lúdico, permiten que los alumnos sigan aprendiendo activamente mientras esperan, evitando el aburrimiento y manteniendo su motivación. Así, se promueve una participación constante y se les ofrece la oportunidad de profundizar en contenidos relacionados con el proyecto, respetando siempre sus tiempos y niveles individuales de desarrollo.

5.7. Evaluación

La evaluación de esta propuesta se concibe como un proceso constante y flexible, diseñado para acompañar y valorar de manera integral el aprendizaje del alumnado. Siguiendo las pautas del Decreto 37/2022, se adopta un enfoque formativo y colaborativo que pone el foco no solo en los resultados obtenidos, sino también en el desarrollo del proceso creativo, la exploración y la participación activa de los estudiantes.

Desde esta perspectiva, la evaluación se desarrollará en dos momentos clave: durante el desarrollo de las sesiones y al finalizar la situación de aprendizaje. Durante el desarrollo de las sesiones, se llevará a cabo una evaluación continua basada en la observación directa del alumnado y en el seguimiento de su evolución. Para ello, se empleará una lista de control grupal (Anexo 20), común a todas las sesiones, diseñada específicamente para valorar las características de la creatividad propuestas por Guilford: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Además, se utilizará un registro individual de observaciones en el cuaderno de la docente (Anexo 21), donde se consignarán datos relevantes sobre la participación, las destrezas y las actitudes mostradas por los niños y niñas. Asimismo, se elaborará una lista de control (Anexo 22), basada en los indicadores de logro establecidos, que permitirá seleccionar los más adecuados en cada sesión y valorar el progreso global de cada alumno y alumna.

Finalmente, el análisis conjunto de las listas de control permitirá valorar la evolución significativa en el desarrollo de la creatividad a lo largo de la propuesta.

Asimismo, se llevará a cabo una autoevaluación docente mediante una rúbrica descriptiva (Anexo 23), que permitirá reflexionar de manera sistemática sobre distintos aspectos de la práctica educativa, tales como la adecuación de las actividades propuestas, la gestión de tiempos y espacios, el grado de motivación del alumnado y la promoción de la expresión artística individual.

De este modo, tanto el análisis del progreso del alumnado como la reflexión sobre la práctica docente contribuirán a identificar fortalezas y áreas de mejora, favoreciendo un proceso continuo de perfeccionamiento y asegurando la creación de ambientes de aprendizaje estimulantes, inclusivos y respetuosos con la diversidad creativa de los niños y niñas.

6. RESULTADOS

La intervención educativa realizada en el aula de Educación Infantil evidenció un avance notable en el desarrollo del pensamiento creativo del alumnado, evaluado mediante cuatro dimensiones fundamentales: originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. Estos resultados se enmarcan en un ambiente cuidadosamente planificado para fomentar la creatividad desde el principio, donde la elección de materiales visualmente atractivos, junto con el uso de detonantes narrativos como cuentos y actividades artísticas relacionadas, estimuló la curiosidad, promovió la implicación emocional y favoreció una actitud abierta y receptiva hacia el proceso creativo

A continuación, se presentan los hallazgos más significativos, organizados en función de las dimensiones analizadas, y fundamentados en el análisis detallado de las producciones del alumnado junto con las observaciones sistemáticas realizadas durante la intervención educativa.

Originalidad

Entendiendo la originalidad como la capacidad para generar ideas nuevas y poco frecuente, se pudo observar una clara y positiva progresión a lo largo de las diferentes sesiones.

Al inicio, en la primera sesión que se dedicó al autorretrato, el alumnado tendía a reproducir esquemas conocidos y elementos simbólicos convencionales, como ojos, bocas o pelo, En esta sesión todos utilizaron los mismos materiales para representar estos rasgos de forma muy similar. Se vieron algunas diferencias muy sutiles, en la manera de completar el resto del cuerpo, aunque sin que ello implicara aún una expresión claramente original.

En la segunda sesión, no se vio mucha originalidad en las ideas de los niños, ya que surgió de forma espontánea una lluvia de ideas que no estaba prevista. Esta dinámica hizo que muchas respuestas fueran parecidas, porque los niños tendían a repetir lo que decían sus compañeros.

A medida que avanzaba la intervención, se les fue dando más libertad para expresarse, junto con estímulos más abiertos y sugerentes y ahora sí empezaron a aparecer ideas más originales. Los niños comenzaron a incluir detalles propios, a combinar formas de maneras poco comunes y a usar técnicas diferentes.

Esta evolución se notó, especialmente, en la última sesión, en la que se alcanzaron los niveles más altos de creatividad y de expresión individual. Se vio que, si respetamos los tiempos y los

estilos de cada uno de los estudiantes, se favorece la creatividad puesto que también se hacen más seguros en sus creaciones.

Flexibilidad

La flexibilidad, que es la capacidad de adaptarse y cambiar las ideas cuando aparece algo nuevo, fue una de las cosas que más se notó a lo largo de todo el proceso. Desde la primera sesión, donde los niños hicieron sus autorretratos, quedó claro cuando algunos tuvieron que rehacer sus trabajos porque no había suficientes materiales, y aun así lograron ajustar sus ideas y crear de manera distinta.

En la sesión de formas geométricas ocurrió lo mismo. El alumnado se enfrentó a un nuevo reto en el que las indicaciones eran más claras y había límites en la utilización de los materiales.

Aunque todos eligieron dibujar casas, cada uno lo hizo de diferente manera, cambiaron la organización y el diseño. Así mostraron que, a pesar de las limitaciones, sí que eran capaces de hacer modificaciones diferentes e innovar.

Además, esta flexibilidad se pudo ver claramente en la transición del modelo de dos dimensiones con plastilina a la exploración en tres dimensiones con la arcilla.

Este cambio implicó una adaptación al medio y al material, junto con una búsqueda de nuevas formas de expresar sus pensamientos y emociones; y permitió que los niños desarrollaran habilidades para manejar tanto los materiales, como las dimensiones.

Fluidez

La fluidez creativa es la capacidad de generar, ante un mismo problema, diferentes ideas.

En este aspecto se vio un avance visible a lo largo de las diferentes sesiones. Al principio, solían hacer una única producción rápida y concreta, sin explorar casi ninguna alternativa, sólo querían terminar. Esto es algo normal en las etapas iniciales del desarrollo creativo, en el que las ideas simples y directas son las predominantes.

Sin embargo, en las últimas dos sesiones, especialmente durante las actividades con plastilina y arcilla, se notó un cambio importante. Los niños mostraron mucho interés por probar cosas

nuevas, terminaban una creación y enseguida querían comenzar otra diferente. Esto no solo indica que aumentaron la cantidad de ideas que podían generar, sino también que ganaron confianza y ganas de experimentar. Seguramente, esto se debe a que estos materiales permiten manipular libremente, explorar con las manos y modificar las formas tantas veces como quieran, lo que favorece el juego y la creatividad.

Elaboración

Por último, la elaboración, que se refiere al nivel de detalle, cuidado y complejidad en las creaciones, presentó cambios importantes que estuvieron muy relacionados con el tipo de actividad y los materiales utilizados. Por ejemplo, en la primera sesión, cuando hicieron sus autorretratos, los niños mostraron mucho interés en los detalles, incluyendo rasgos personales a pesar de estar en una etapa inicial de exploración. De forma parecida, la actividad grupal con témperas y Manley promovió un mayor nivel de elaboración, probablemente porque estos materiales poco comunes les dieron más libertad para expresarse y experimentar con nuevas técnicas.

Las sesiones en las que modelamos arcilla fueron especialmente importantes, ya que en la manipulación en tres dimensiones, el alumnado se mostró más cuidadoso y comprometido en la realización de sus obras. En estas actividades fueron más autónomos y reflexionaron en sus decisiones a la hora de hacer su trabajo. Esto coincide con investigaciones que nos muestran que el trabajo tridimensional y manipulativo hace que el aspecto cognitivo y emocional estén más unidos en el proceso creativo.

En contraste, Las producciones hechas con materiales más comunes o en actividades con instrucciones más rígidas mostraron menos detalle y complejidad. Esto indica que el nivel de elaboración no siempre depende del progreso constante de los niños, sino que está muy influido por las posibilidades que ofrece cada actividad y los recursos utilizados para expresar su creatividad.

El avance del alumnado se observó mediante la observación directa y también mediante el empleo de indicadores de logro basados en los criterios de evaluación del Decreto 37/2022. Se adaptaron estos indicadores a cada sesión para que encajaran con los objetivos propuestos, facilitando así la evaluación, aspecto fundamental en el proceso de aprendizaje y en la etapa de Educación Infantil.

Durante la intervención, las observaciones mostraron que la mayoría del alumnado alcanzó estos indicadores, reflejando esto un progreso notable en aspectos como: autonomía para tomar decisiones creativas, uso responsable de materiales, colaboración y trabajo en equipo, expresión y aceptación de emociones a través del arte...

Este enfoque evaluativo, adaptado a la normativa, ayudó a un mejor seguimiento del proceso de aprendizaje y a una mejor adaptación a las diferentes formas y ritmos de expresión presentes en los niños de nuestra clase.

Sin embargo, se notaron diferencias en el desempeño creativo según el tipo de actividad. Quedó claro que la creatividad no avanza de manera uniforme ni predecible, sino que varía dependiendo del contexto, el desafío que se plantea y la experiencia previa de cada niño. Aun así, algunos mantuvieron un nivel alto y constante de creatividad durante todas las sesiones, destacándose por su iniciativa, originalidad y profundidad en sus trabajos.

Un dato interesante fue que el nivel creativo mostrado no siempre estuvo relacionado con el rendimiento académico tradicional. Niños con perfiles muy distintos demostraron gran capacidad creativa en ciertas actividades, lo que confirma que la creatividad es una competencia que atraviesa diferentes áreas y que se manifiesta de formas muy variadas según el tipo de propuesta que se les ofrezca.

Otro hallazgo importante de este estudio es que el nivel de creatividad del alumnado no tiene ninguna relación con su rendimiento académico tradicional. Niños con diferentes perfiles, demostraron alta capacidad en algunas actividades propuestas. Esto nos confirma que la creatividad es una competencia transversal y multidimensional, que está en todo el alumnado y que depende fundamentalmente del tipo de propuesta ofrecida.

Por último, se observó que algunos niños y niñas mostraban cierta inseguridad o dependencia de la guía del adulto cuando enfrentaban tareas creativas, a veces con miedo a equivocarse o buscando constantemente la aprobación. Esto puede deberse a que no han tenido muchas oportunidades para expresarse libremente y refleja cómo una escuela que se enfoca demasiado en la “respuesta correcta” puede limitar la confianza y la capacidad de pensar de forma diferente. Por eso es tan importante crear ambientes seguros, flexibles y respetuosos, donde el error sea parte natural del aprendizaje, se valore la exploración y se anime a asumir riesgos creativos como camino para crecer y aprender.

Además de los resultados del alumnado, se consideró necesario hacer una reflexión desde la perspectiva docente. Esto, apoyado en los criterios de una rúbrica de evaluación, ayudó a identificar las fortalezas y también las áreas que se pueden mejorar para futuras intervenciones.

Desde este punto de vista crítico, uno de los aspectos que más destacó fue el diseño de las actividades, que cumplió correctamente con los objetivos del fomento de diferentes facetas de la creatividad.

Las propuestas lograron que originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración estuvieran equilibradas y mostraron una planificación coherente y adaptada al contexto de la clase.

Sin embargo, la organización se encontró con algunos desafíos en cuanto a la gestión del tiempo y los espacios. La variedad en los ritmos de trabajo hizo que en ciertos momentos algunos niños terminaran antes y otros necesitaran más tiempo, lo que generó desajustes en la dinámica grupal. También, la idea de que los niños hicieran una segunda obra para fomentar la fluidez creativa no tuvo buena acogida en varios casos, lo que indica que hay que revisar esta estrategia para encontrar un balance entre estimular la creatividad y respetar los gustos y tiempos de cada uno.

En relación con la motivación y participación, se observó una implicación elevada por parte del alumnado en la mayoría de las actividades, favorecida por la elección cuidadosa de materiales y recursos visualmente atractivos. Sin embargo, la motivación disminuyó ligeramente en la actividad centrada en el dibujo, lo que sugiere que no todos los formatos expresivos resultan igualmente estimulantes para el grupo. Esta situación pone de relieve la importancia de diversificar las propuestas para mantener el compromiso del alumnado a lo largo de todo el proceso creativo.

Otro aspecto relevante fue la intervención docente durante los momentos de bloqueo creativo. Si bien este apoyo resultó útil para evitar la frustración y mantener el ritmo de trabajo, en algunas ocasiones pudo condicionar el desarrollo de la autonomía del alumnado, al ofrecer soluciones de forma directa. Esto pone en evidencia la necesidad de explorar estrategias que acompañen el proceso sin interferir en exceso, como el uso de preguntas abiertas, la promoción del trabajo cooperativo o el fomento de la reflexión metacognitiva.

Por último, en lo que respecta a la comunicación y retroalimentación, la interacción constante y motivadora con el alumnado constituyó un elemento positivo dentro de la intervención. No obstante, aunque la retroalimentación se llevó a cabo de manera individualizada, las

condiciones del aula, especialmente la ratio y el tiempo disponible, limitaron en algunos momentos la posibilidad de acompañar de forma más continua y completa a todo el alumnado.

7. CONCLUSIONES

Este trabajo se centró en fomentar la creatividad en Educación Infantil a través de la educación plástica, entendida como una herramienta fundamental para la expresión y exploración creativa en los primeros años escolares. Para ello, se diseñó, llevó a cabo y evaluó una propuesta educativa basada en un marco teórico sólido que permitió abordar la creatividad desde una visión integral y adaptada a las características de los niños y niñas. Este enfoque facilitó obtener evidencias sobre el impacto de la intervención y reflexionar sobre las posibilidades y límites de promover la creatividad de forma intencionada en contextos educativos tempranos.

El primer paso fue realizar una revisión profunda sobre la creatividad, especialmente vinculada a las artes plásticas en esta etapa educativa. Esta base teórica fue clave para entender la creatividad como un fenómeno complejo, dinámico y ligado al contexto, que va más allá de expresiones espontáneas o talentos innatos. La creatividad es una competencia que puede y debe desarrollarse sistemáticamente en la escuela.

Siguiendo esta línea, se diseñó una propuesta educativa que impulsara la creatividad, estructurada según las fases del proceso creativo descritas por Wallas. Esta organización respetó los tiempos naturales del pensamiento creativo y propició un ambiente favorable para generar y desarrollar ideas originales. Destacó especialmente la fase de incubación, en la que el tiempo de reflexión previa permitió que surgieran ideas más elaboradas e innovadoras. También fue clave la fase de verificación, que fomentó una valoración crítica y consciente del trabajo realizado, promoviendo un enfoque creativo que va más allá de la espontaneidad, incorporando la reflexión y la mejora continua.

Por último, se implementó y evaluó la propuesta para analizar su impacto en el alumnado. Los resultados mostraron que la intervención favoreció el desarrollo creativo de los niños y niñas, reflejándose en producciones más originales, mayor flexibilidad en el pensamiento y una expresión más libre durante las actividades. La evaluación, basada en las características de la creatividad propuestas por Guilford, evidenció avances importantes tanto a nivel individual como grupal, confirmando la eficacia de la propuesta en este contexto.

No obstante, hay que reconocer algunas limitaciones. Evaluar la creatividad es complejo debido a su naturaleza subjetiva. Aunque se aplicaron criterios claros, la interpretación de las producciones y procesos creativos puede variar según el evaluador, el contexto cultural o las expectativas previas. Además, muchas veces se presta más atención al resultado final que al proceso, lo que limita la precisión de la valoración.

Otra limitación fue la duración de la intervención. Con solo seis sesiones, aunque se observaron señales positivas, no fue suficiente para lograr un cambio profundo y duradero en la creatividad.

También es importante mencionar que la muestra fue pequeña, lo que dificulta extrapolar los resultados a otros contextos. Factores como el aula específica, las características del grupo o la implicación del docente pudieron influir en los resultados.

En resumen, aunque la propuesta tuvo un impacto positivo en este contexto particular, no se puede decir que haya producido un aumento general y sostenido de la creatividad en el día a día del alumnado. Esto confirma que la creatividad no debe ser tratada como algo puntual, sino que debe integrarse de forma continua y transversal en la escuela. Por eso, esta experiencia puede servir como inspiración para futuras intervenciones que cuenten con un compromiso pedagógico amplio, considerando la creatividad como un eje central del aprendizaje.

En definitiva, la creatividad es una competencia esencial en Educación Infantil, no un talento exclusivo de unos pocos, sino una capacidad que puede cultivarse desde muy temprano. La intervención demostró que es posible crear espacios educativos que apoyen la expresión creativa; sin embargo, sus efectos, aunque positivos, fueron limitados en tiempo y alcance. Por ello, es fundamental que la creatividad forme parte constante del currículo y la cultura escolar, superando acciones aisladas para convertirse en un pilar del proceso educativo.

Como decía Picasso, “todo niño es un artista; el problema es seguir siéndolo al crecer”. Ahí está el verdadero reto educativo: mantener viva esa chispa creativa durante todo el desarrollo. Por eso, esta experiencia puede considerarse un punto de partida para propuestas más ambiciosas, sostenidas en el tiempo y orientadas a una educación que no solo transmita conocimientos, sino que también inspire, motive y transforme.

8. REFERENCIAS

- Ahmed, M. (2022). *Creatividad artística. Sus teorías y relaciones dialécticas entre el creador y el receptor*. Ediciones Nuestro conocimiento.
- Alvarado, R. A. (2018). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Tsantsa. Revista de Investigaciones Artísticas*, (6), 35 – 44. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649>
- Arañó, J. (1994) Arte, Educación y Creatividad. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2, 65-87. <http://hdl.handle.net/11441/45428>
- Beghetto, R. A. (2016). Creative learning: A fresh look. *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 15(1), 6–23. <https://doi.org/10.1891/1945-8959.15.1.6>
- Bejerano, F. (2009). La expresión plástica como fuente de creatividad. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(4), 1-8. <https://www.eumed.net/rev/ced/04/fbg.htm>
- Betancourt, J. (2001). *Psicología y creatividad*. México: Universidad de Guadalajara.
- Betancourt, J. y Valadez, M. D. (2009). ¿Cómo propiciar atmósferas creativas en el salón de clases? *Revista Digital Universitaria*, 10(12), 1 – 9. <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art85/art85.pdf>
- Campos, G. y Palacios, A. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y Sociedad*, (27), 167 – 183. <http://creatividadysociedad.com/wp-admin/Art%C3%ADculos/27/7.La%20creatividad%20y%20sus%20componentes.pdf?t=1576012033>
- Cemedes, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Revista Creatividad y Sociedad*, (12), 7 – 20. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/05/DOC1-desarrollo-creatividad.pdf>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós.
- De Bono, E. (1992). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós.
- Cuesta, P. (2025) *Memoria Practicum II*. Universidad de Valladolid.

- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 190, de 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Decortis, F. y Lentini, L. (2009). Un enfoque sociocultural de la creatividad para el diseño de entornos educativos. *eLearning Papers*, (13), 1-11. <https://studylib.es/doc/4488683/un-enfoque-sociocultural-de-la-creatividad-para-el-dise%C3%B1o-de>
- Dewey, J. (1954). *El niño y el programa escolar*. Losada.
- Diccionario de la Real Academia Española. (s.f.). Arte. En *Diccionario de la Lengua española*. Recuperado en 17 de marzo de 2025, de <https://dle.rae.es/arte>
- Dogan, N., Manassero, M., & Vázquez-Alonso, Á. (2020). El pensamiento creativo en estudiantes para profesores de ciencias: efectos del aprendizaje basado en problemas y en la historia de la ciencia. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, (48), 163–180. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16242>
- Edwards, M. (26 de marzo de 2012). ¿Qué es la creatividad? *Tendencias 21*. https://www.tendencias21.es/innovacion/Que-es-la-creatividad_a37.html
- Eisner, E. W. (1972). *Educating artistic vision*. Macmillan.
- Elisondo, R. M. (2018). Creatividad y educación: llegar con una buena idea. *Creatividad y Sociedad*, (27), 145-166. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7000798>
- Esquivias, M. T. (2004). Creatividad definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1 – 17. https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fernández, M. J. (2024). *Introducción al pensamiento creativo*. AtlanTTic, Universidad de Vigo. [10.17605/OSF.IO/YMJ2B](https://doi.org/10.17605/OSF.IO/YMJ2B)
- Flores, I. y Martínez, A. (2021). Asignatura pendiente, evaluar y fomentar la creatividad en el aula. *Revista de Orientación Educativa AOSMA*, (30), 50 – 61. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8224873>
- Gardner, H. (1988). Creativity: An interdisciplinary perspective. *Creativity Research Journal*, 1, 8–26. <https://doi.org/10.1080/10400418809534284>

- Guerrero, A. (2009). La importancia de la creatividad en el aula. *Temas para la educación*, (5), 1 – 7. <https://studylib.es/doc/5209873/la-importancia-de-la-creatividad-en-el-aula>
- Guilford, J.P. (1950) Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hernández, J., Jiménez, Y. I., & Rodríguez, E. (2018). Desarrollo de competencias de pensamiento creativo y práctico para iniciar un plan de negocio: diseño de evidencias de aprendizaje. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 9(17), 314–342. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.383>
- Herrán, A. de la (2008). Didáctica de la creatividad. En A. de la Herrán y J. Paredes, *Didáctica General: La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: Mc Graw-Hill.
- Huidobro, T. (2002). *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/55206>
- Labarrere, A. (2005). Creatividad, Aprendizaje Creativo y Desarrollo del Sujeto Creador. *Summa Psicológica UST*, 1(2), 37 – 47. [10.18774/448x.2003.1.10](https://doi.org/10.18774/448x.2003.1.10)
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- López, O. y Navarro, J. (2010). Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad. *Anales de Psicología*, 25(1), 151 – 158. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/92151>
- López, V. y Llamas, F. (2016). Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 113 – 127. <https://doi.org/10.5209/RCED.52103>
- Lowenfeld, V. y Lambert, W. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Editorial Síntesis.
- Morales, J. (2022). Pensamiento creador: programa de potenciación de la creatividad análisis y evaluación de resultados. *Revista Internacional de Cultura Visual*, 9(3), 1-15. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3528>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1998). *Declaración Mundial sobre Educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción*. [Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción - UNESCO Biblioteca Digital](#)
- Paredes, R. y Tirado, D. (2022). Artes plásticas en la educación para el desarrollo de la creatividad. *Digital Publisher*, 7(1), 75-93. [10.33386/593dp.2022.1.780](https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1.780)
- Pérez, M. A. y Castro, L. (2015). Las Artes Plástica como Eje Transversal en la Educación Artística para el Desarrollo De Habilidades de Pensamiento Creativo en Estudiantes de Básica Primaria. *Escenarios*, 13(2), 135-145. <https://doi.org/10.15665/esc.v13i2.604>
- Puente, A. (1999). *El cerebro creador: ¿qué hacer para que el cerebro sea más eficaz?* Alianza Editorial.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, 28, de 02 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>
- Robinson, K. (2011). *El elemento: Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Editorial Grijalbo.
- Rodríguez, M. (2018). *Desarrollo, creatividad e innovación I*. AREANDINA. Fundación Universitaria del Área Andina. <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/1509>
- Romero, J. (2008). Creatividad en el arte: descentramientos, ampliaciones, conexiones, complejidad. *Encuentros multidisciplinares*, 10(28), 55-62. <http://www.encuentros-multidisciplinares.org/Revistan%BA28/Julio%20Romero%20Rodr%EDguez.pdf>
- Salomón, M. (s. f.). *Roll A Face Game Worksheet In Colorful Simple Style* [Ilustración]. Canva. <https://www.canva.com/templates/EAFEMWFwkOE-roll-a-face-game-worksheet-in-colorful-simple-style/>
- Sánchez, H. (2018). Arte, creatividad y desarrollo humano. *Tradición, segunda época*, (17), 18-24. [10.31381/tradicion.v0i17.1362](https://doi.org/10.31381/tradicion.v0i17.1362)
- Schnarch, A. (2005). *Desarrollo de nuevos productos: cómo crear y lanzar con éxito nuevos productos y servicios al mercado*. McGrawHill
- Sio U. N. y Ormerod T. C. (2009). Does incubation enhance problem-solving? A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 135(1), 94-120. <https://doi.org/10.1037/a0014212>

- Torrance, E. (1995). Insights about creativity: Questioned, rejected, ridiculed, ignored. *Educational Psychology Review*, 7, 313-322.
<https://doi.org/10.1007/BF02213376>
- Torre, S. D. L. (2002). La creatividad de un didacta o cómo dejar huella en la enseñanza. *Educar*, (extra), 35-44.
<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/125744/1/545928.pdf>
- Universidad de Valladolid, Facultad de Educación. (2024-2025). *Guía docente del trabajo de fin de grado de Maestro de Educación Infantil*. Campus de Segovia
- Vigotsky, L. (1998). *La imaginación y el arte en la infancia*. Ediciones Akal
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Brace and Company.
- Yeh, Y., Tsai, J. L., Hsu, W. C. y Lin, C. F. (2014). A model of how working memory capacity influences insight problem solving in situations with multiple visual representations: An eye tracking analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 13, 153-167.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.04.003>
- Zambrano, N. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. *Conrado. Revista Pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(67), 355-359.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/970/992>

9. ANEXOS

Anexo 1. Elementos curriculares

Tabla 2

Relación entre descriptores, competencias y evaluación dentro del área de Crecimiento en Armonía

Crecimiento en Armonía			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Contenidos
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	1.2 Progresar en la representación gráfica de la figura humana integrando y comparando las distintas partes de su cuerpo y el de los demás.	El alumno/a crea un autorretrato integrando correctamente las partes del cuerpo y reflejando de manera creativa sus características personales.	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Imagen global y segmentaria del cuerpo: ubicación y representación. - Características individuales. Identificación y respeto de las diferencias con actitudes no discriminatorias.
	1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias	El alumno/a participa con confianza y toma la iniciativa al expresar sus ideas creativas y al presentar sus obras al grupo.	- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.

	posibilidades y mostrando iniciativa.		- Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas.
	1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.	El alumno/a utiliza los materiales proporcionados con control y destreza, mostrando progresos en la coordinación motriz fina y en la manipulación precisa durante las actividades creativas.	
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.	El alumno/a demuestra satisfacción con sus producciones artísticas al compartirlas con el grupo, expresando con confianza su orgullo por los logros conseguidos y mostrando seguridad en su proceso creativo.	B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás. - Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.

	2.4 Respetar y aceptar las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad.	El alumno/a muestra empatía y respeta las creaciones de los demás.	
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.	El alumno/a participa de manera activa en actividades grupales, mostrando respeto por los demás y promoviendo un ambiente de cooperación y amistad.	D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación.

Nota. Elaboración propia basado en lo expuesto en el Decreto 37/2022

Tabla 3

Relación entre descriptores, competencias y evaluación dentro del área Descubrimiento y Exploración del Entorno.

Descubrimiento y Exploración del Entorno			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Contenidos
1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.	El alumno/a identifica y compara las características y funciones de los materiales utilizados en las actividades artísticas, demostrando curiosidad y exploración	A Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), textura y peso. - Identificación en elementos próximos a su realidad.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a	2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de	El alumno/a enfrenta los retos creativos con interés y colaboración, organizando sus actividades de forma autónoma.	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico,

través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.	actividades y la cooperación con sus iguales.		razonamiento lógico y creatividad.
	2.2 Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.	El alumno/a muestra capacidad para gestionar sus emociones y frustraciones durante el proceso creativo.	- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
	2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.	El alumno/a toma decisiones de manera autónoma durante el proceso creativo, explorando diferentes soluciones y aplicando ideas originales en las actividades artísticas propuestas.	

Nota. Elaboración propia basada en lo expuesto en el Decreto 37/2022

Tabla 4

Relación entre descriptores, competencias y evaluación dentro del área Comunicación y Representación de la Realidad

Comunicación y Representación de la Realidad			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Contenidos
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.	El alumno/a escucha y responde de forma respetuosa, participando activamente en conversaciones y adaptándose a las diferencias y normas de comunicación.	A. Intención e interacción comunicativas. - Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, opiniones y comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y	2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando	El alumno/a identifica la intención detrás de las obras artísticas mostrando interés y respetando las diversas formas de expresión.	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas,

construir nuevos aprendizajes.	curiosidad e interés y una actitud responsable.		juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.	El alumno/a se expresa a través de sus producciones artísticas.	- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación
	3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.	El alumno/a crea y explica sus producciones plásticas, demostrando creatividad al explorar diversos materiales y técnicas.	G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. - Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos. - Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado,

5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.	El alumno/a se expresa a través de sus producciones artísticas, transmitiendo ideas y emociones de manera clara y creativa.	punteado, modelado, estampado, collage, pintura y demás) y procedimientos plásticos. - Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto
	5.7. Expresar gustos, preferencias y opiniones con curiosidad y respeto sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.	El alumno/a expresa sus gustos y opiniones sobre las manifestaciones artísticas.	resultados. - Intención expresiva y comunicativa de producciones plásticas y pictóricas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías. - Manifestaciones plásticas variadas relevantes: pintura, arquitectura, escultura, así como otras manifestaciones artísticas y culturales. - Diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en nuestro patrimonio, y en la realidad de

			nuestra aula. Interpretación y valoración.
--	--	--	--

Nota. Elaboración propia basado en lo expuesto en el Decreto 37/2022

Anexo 2. Cronograma de las sesiones

Tabla 5

Cronograma de las sesiones

Situación de aprendizaje: “Descubriendo el artista que llevamos dentro”		
Sesiones	Título	Día
Sesión 1	El arte de ser yo	25 de abril 2025
Sesión 2	Transformando lo cotidiano	28 de abril de 2025
Sesión 3	La magia del punto	29 de abril de 2025
Sesión 4	Moldeando nuestras ideas	6 de mayo de 2025
Sesión 5	Moldeando nuestras ideas	7 de mayo de 2025
Sesión 6	Una obra, muchas manos	9 de mayo de 2025

Nota. Elaboración propia

Anexo 3. Tablas sesiones de la situación de aprendizaje

Tabla 6

Sesión 2

SESIÓN 2	
Título: Transformando lo cotidiano	Duración: 50 minutos
<p><i>1. Preparación</i></p> <p>La sesión comienza con la lectura del cuento <i>No es una caja</i> (Anexo 7), una historia que muestra cómo un objeto simple, como una caja, puede transformarse en múltiples cosas dependiendo de la imaginación de quien lo observa. Este cuento, estrechamente relacionado con la actividad principal, busca ilustrar a los niños cómo la creatividad les permite ir más allá de lo evidente y descubrir nuevas posibilidades en objetos cotidianos.</p> <p>Una vez leído el cuento, se llevará a cabo una actividad que permita estimular su imaginación y plasticidad cognitiva. El docente enseña al alumnado un objeto cualquiera y se le identifica con otro diferente según su función. Por ejemplo, enseña un palo y mientras lo sujeta en la mano, dice: - “Es una varita mágica”.</p> <p>A continuación, va pasando el objeto al niño que está a su lado y éste deberá asignarle un uso diferente, como: una espada, una cuchara, o cualquier otro objeto que le sugiera su imaginación. Esta dinámica continúa hasta que haya pasado por todos. De esta forma se fomenta la creatividad y la capacidad de atribuir propiedades diferentes a un mismo elemento.</p> <p>Seguidamente, se presenta la actividad principal que consiste en entregar a los alumnos unos folios con dibujos incompletos y decirles que la impresora ese ha averiado y que ellos tendrán que completar las imágenes con lo que crean que no ha salido en la fotocopia. Se entregarán diversas formas, asegurándose de que todas son diferentes. De esta forma, nuevamente, se fomenta la creatividad, la originalidad y se evita la imitación.</p> <p>A partir de estas formas como base, podrán utilizar su creatividad para transformarlas en obras de arte personales y únicas.</p> <p><i>2. Incubación</i></p>	

Antes de comenzar con este proceso, se llevará a cabo un pequeño juego de desactivación o descanso. De esta manera conseguimos distraer la atención de la tarea y liberar la mente, solo así, desconectado del trabajo consciente, las ideas son más libres y espontáneas.

3. Iluminación

En esta fase, los niños comienzan a trabajar en sus creaciones artísticas, partiendo de las formas incompletas y transformándolas en lo que su imaginación les sugiera. Para guiar el proceso, se pueden hacer preguntas como:

- ¿Qué podría ser esta figura?
- ¿Qué pasaría si le agregas algo más?
- ¿Cómo podrías convertirla en algo completamente diferente?

Se invita a los niños a decorar sus obras cuidadosamente una vez que hayan terminado, ya que serán consideradas verdaderas obras de arte (Anexo 8).

4. Verificación

Cuando todos los niños hayan terminado, se reserva un momento para la reflexión y el intercambio. Cada niño podrá mostrar su creación al grupo, lo que ayudará a descubrir las distintas formas en que abordaron la tarea. Durante esta etapa, se pueden plantear preguntas que inviten a la conversación, tales como:

- ¿Cómo se te ocurrió esta idea?
- ¿Qué te inspiró a transformarlo en esto?
- ¿Te sorprendió lo que creaste?

Agrupamiento y espacio:

El aula clase será el espacio en el que se llevará a cabo esta sesión. Estará organizada por rincones para facilitar la actividad. Se comenzará en la alfombra de la asamblea y aquí se leerá el cuento “No es una caja”. En este mismo espacio también se realizará la reflexión grupal y la fase de verificación.

La fase de iluminación se llevará a cabo en las mesas de trabajo del alumnado. En éstas se les dejarán formas diferentes, para fomentar la originalidad de sus creaciones y evitar que se copien entre ellos.

Recursos:

Para implementar esta sesión será necesario el cuento *No es una caja*, folios con las distintas formas desde las que los niños deberán partir para crear sus obras, así como pinturas, lápices y rotuladores para que puedan llevar a cabo sus creaciones.

Nota. Elaboración propia

Tabla 7

Sesión 3

SESIÓN 3	
Título: La magia del punto	Duración: 50 minutos
<p><i>1. Preparación</i></p> <p>La sesión comienza con la lectura del cuento <i>El punto</i> (Anexo 9), una historia que motiva a los niños a explorar su creatividad sin limitaciones y a descubrir el potencial de una simple marca en el papel. Después de la lectura, el docente presenta la actividad a realizar. Se explica a los niños que, al igual que la protagonista del cuento, ellos también comenzarán a crear algo nuevo, pero esta vez a partir de figuras geométricas. Seguido de esto, se les entregarán diferentes formas que deberán recortar para luego dar rienda suelta a su creatividad. Las figuras y la cantidad de estas serán distintas para cada niño, con el propósito de evitar la imitación y fomentar la originalidad.</p> <p><i>2. Incubación</i></p> <p>A continuación, el alumnado tendrá un tiempo de descanso o relajación. En este tiempo podrán realizar cualquier juego o actividad que les permita evadirse del trabajo de creación. De esta manera su mente se desarrollará de manera natural al trabajar sin presión y sin tarea previa exigida.</p>	

3. Iluminación

Una vez que los niños hayan tenido su tiempo de descanso, comenzarán la actividad creativa utilizando las figuras que se les han proporcionado y que previamente han recortado. Para realizar su creación, deberán pensar en cómo organizar las figuras y, antes de pegarlas, consultar con las profesoras, quienes les guiarán para explorar diferentes opciones y asegurarse de que están satisfechos con la disposición elegida (Anexo 10).

4. Verificación

Al final de la actividad, cada niño tendrá la oportunidad de mostrar su obra al grupo. Se les invita a compartir lo que han creado y a explicar lo que su obra significa o representa para ellos. Este espacio de reflexión permitirá a los niños compartir sus procesos creativos y valorar la diversidad de interpretaciones.

Agrupamiento y espacio:

Esta sesión se llevará a cabo dentro del aula, que estará organizada por rincones. La actividad comenzará con la lectura del cuento en el área dedicada a la asamblea. En este mismo espacio se llevará a cabo la reflexión grupal y también compartirán sus creaciones.

En las mesas individuales de trabajo, el alumnado recortará las figuras y en este mismo espacio se llevará a cabo la fase de iluminación en la que los niños darán rienda suelta a su creatividad y realizarán sus creaciones.

Recursos:

Para llevar a cabo esta sesión, se utilizarán los siguientes recursos: cuento “El punto”, folios con el dibujo de diferentes figuras geométricas, tijeras, pegamento, rotuladores, pinturas y cualquier otro elemento que el alumno crea que puede añadir a su trabajo.

Nota. Elaboración propia

Tabla 8

Sesión 4

SESIÓN 4

Título: Una obra, muchas manos

Duración: 60 minutos

1. Preparación

La sesión comienza con una carta misteriosa dejada por “un artista del color” (Anexo 11), que plantea al grupo un reto especial: resolver un enigma artístico. A modo de juego, se repartirán piezas de una obra de arte abstracta que ha sido previamente dividida. Cada niño encontrará una pieza escondida por el aula, y entre todos deberán reconstruir el puzle de manera colaborativa en el espacio de la asamblea, para que les sea más sencillo se les dejará el modelo (Anexo 12)

Una vez completada la reconstrucción del puzle, se les informará de que la imagen que han formado corresponde a una obra del pintor ruso Vasili Kandinsky. A continuación, y mediante una breve presentación adaptada a su nivel, se introducirá la figura del artista, permitiendo al alumnado conocer aspectos esenciales de su vida y estilo pictórico. Se les mostrarán otras creaciones representativas de su obra para favorecer un primer acercamiento visual y emocional a su universo artístico. Finalmente, se les explicará que tendrán la oportunidad de reinterpretar colectivamente dicha obra, ya que cada uno de ellos pintará una de sus partes, contribuyendo así a una creación común desde su propia mirada y expresión.

2. Incubación

Después del juego y el descubrimiento, los niños dispondrán de un tiempo de relajación para favorecer el desarrollo natural de ideas. Podrán salir al patio o participar en una actividad tranquila (como escuchar música instrumental o realizar respiraciones conscientes en la alfombra). Este momento de pausa permite que el alumnado se distancie del reto creativo y madure, sin presión, sus ideas.

3. Iluminación

Al regresar al aula, a cada niño se le asignará una sección en blanco y negro de una obra de Kandinsky, previamente dividida. Cada grupo de mesa trabajará en la reconstrucción de una obra distinta, de modo que cada equipo completará una composición colectiva. Para realizarla, podrán emplear pinturas Manley, témperas o una combinación de ambas. No obstante, cada alumno contará con total libertad para interpretar y colorear su parte según su

propia visión y creatividad, fomentando así la expresión individual dentro de una creación compartida (Anexo 13).

4. Verificación

Cuando todos los estudiantes del grupo hayan terminado su fragmento, se juntarán de nuevo, para unir las distintas partes y así dar forma a la obra colectiva de Kandinsky (Anexo 14)

En este momento, observarán como sus trabajos individuales se juntan en una creación común y podrán ver la importancia del trabajo en equipo y el valor de todas y cada una de las partes. Este aspecto es muy importante puesto que también les sirve para el desarrollo de su autoestima.

Agrupamiento y espacio:

Esta sesión se llevará a cabo en el aula. Comenzará en la alfombra en la que habitualmente se realiza la asamblea. Aquí se leerá la carta, se montará el puzle y se realizará la puesta en común de los resultados.

La parte de iluminación (pintado de fragmentos) se realizará en las mesas de trabajo del aula. En tiempo de incubación se llevará a cabo en el patio o en el rincón de calma del aula, con una actividad de relajación.

Recursos:

Para el desarrollo de esta sesión se utilizarán los siguientes materiales: una carta misteriosa elaborada por el docente para introducir la actividad de forma lúdica; fragmentos en color de una obra de Kandinsky que los niños deberán encontrar distribuidos por el aula y fotografías adicionales de otras obras representativas del autor para fomentar el contacto visual con su estilo.

Asimismo, se prepararán copias en blanco y negro de distintas obras de Kandinsky, divididas en fragmentos impresos en folios, que cada grupo deberá completar de forma colaborativa. Para ello, se pondrán a disposición diversos materiales artísticos —ceras, témperas, pinceles, papeles de colores, cola y tijeras— con el objetivo de fomentar la creatividad del alumnado mediante la experimentación con distintas técnicas plásticas.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 9

Sesión 5 y 6

SESIÓN 5 Y 6	
Título: Moldeando nuestras ideas	Duración: 5ª sesión 50 minutos y 6ª sesión 50 minutos
<p>Sesión 4</p> <p><i>1. Preparación</i></p> <p>La sesión comienza presentando el concepto de la escultura, explicando que se trata de obras de arte que se pueden observar desde diferentes ángulos y que están hechas con materiales como arcilla, plastilina, madera, entre otros. A continuación, se muestran ejemplos sencillos de esculturas y, a partir de esto, se discute la diferencia con las pinturas, destacando que las esculturas son tridimensionales y se pueden tocar. Además, se menciona a los alumnos que, en una fase posterior de la actividad, tendrán la oportunidad de crear sus propias esculturas utilizando arcilla. No obstante, en esta parte de la sesión, se lleva a cabo una fase de preparación, cuyo objetivo es que los participantes comiencen a reflexionar sobre lo que desean crear.</p> <p>A continuación, el alumnado se reparte en dos rincones diferentes y posteriormente se rotarán.</p> <p>Rincón 1: Plastilina</p> <p>En este rincón, el alumnado trabaja con plastilina para moldear diferentes figuras. No se les da ninguna indicación sobre lo que deben crear; lo único que tienen que hacer es experimentar con la plastilina, modelarla y explorar las diferentes formas y texturas de forma libre y creativa. (Anexo 15).</p> <p>Rincón 2: Bloques de construcción</p>	

En este rincón, van a utilizar bloques para construir figuras en tres dimensiones. Pueden construir, de forma libre, lo que quieran: torres, casas o formas abstractas...De esta forma estimulan la percepción espacial, la atención y su creatividad. (Anexo 16).

2. Incubación

Esta fase se llevará a cabo a lo largo del tiempo que transcurra entre el día en que realizamos la actividad y el día siguiente. Durante este período, los niños tendrán tiempo para reflexionar de manera inconsciente sobre lo que han experimentado y explorado con los materiales, sin necesidad de estar enfocándose directamente en la tarea. Este espacio les permitirá que sus ideas se sigan desarrollando y madurando de manera natural antes de realizar la actividad principal al día siguiente.

Sesión 5

3. Iluminación

En una sesión posterior, durante la fase de iluminación, los niños trabajarán con arcilla para crear su propia escultura. Deberán recordar lo que aprendieron en los rincones anteriores y utilizar la arcilla para modelar una figura tridimensional que su imaginación les sugiera (Anexo 17).

4. Verificación

Finalmente, cuando las esculturas estén terminadas, los niños mostrarán sus creaciones a sus compañeros. Explicarán, de forma individual, lo que han hecho, cómo lo han hecho y qué representa su figura. A partir de aquí se hará una reflexión sobre las diferentes formas en que cada niño ha expresado su idea y la forma en la que utilizaron la arcilla, dando lugar a obras distintas y todas con el mismo valor creativo.

Agrupamiento y espacio:

Las dos sesiones se llevarán a cabo en el aula de referencia. La primera sesión, se iniciará con una asamblea en el rincón destinado a ello, donde se presentará la actividad. Posteriormente, los niños se dividirán en dos rincones: uno en las mesas para trabajar con

plastilina y otro en el espacio del suelo, también destinado a la asamblea, donde se trabajará con bloques de construcción.

Para la segunda sesión, cada niño se sentará en su sitio correspondiente para trabajar con la arcilla. La fase de verificación, sin embargo, se realizará en el espacio del aula destinado a la asamblea, ya mencionado previamente.

Recursos:

Para llevar a cabo la segunda sesión, se necesitarán imágenes de esculturas, plastilina y bloques de construcción. Para la tercera sesión, se utilizará arcilla, agua para moldearla y toallitas para limpiar.

Nota. Elaboración propia

Anexo 4. Cuento *¡Soy un artista!*

Figura 1

¡Soy un artista!

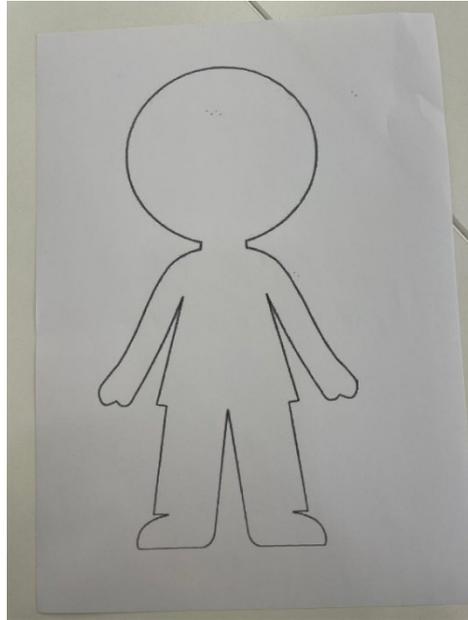


Nota. Elaboración propia.

Anexo 5. Silueta figura humana

Figura 2

Silueta cuerpo



Nota. Elaboración propia.

Anexo 6. Proceso de creación y resultados del autorretrato.

Figura 3

Proceso creación autorretrato



Nota. Elaboración propia.

Figura 4

Resultados autorretratos



Nota. Elaboración propia.

Figura 5

Autorretrato niño I



Nota. Elaboración propia

Figura 6

Ejemplo autorretrato II.



Nota. Elaboración propia.

Anexo 7. Cuento: No es una caja

Figura 7

No es una caja

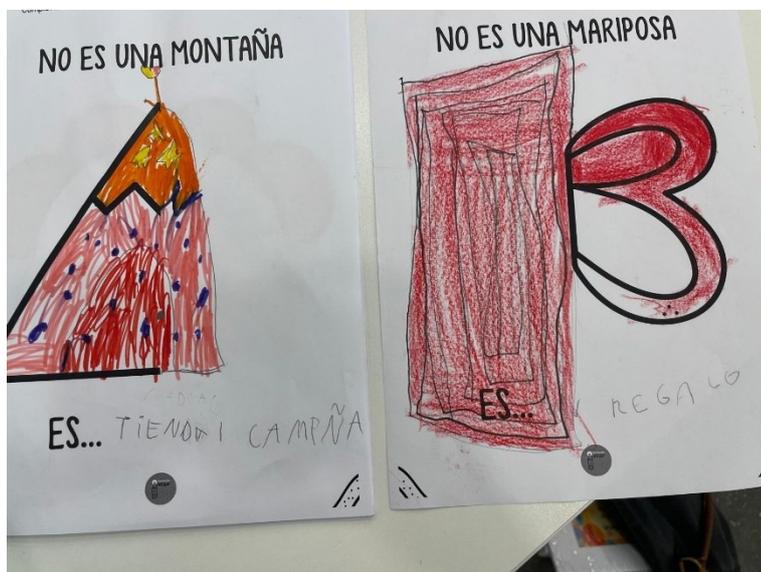


Nota. Elaboración propia.

Anexo 8. Producciones dibujos incompletos

Figura 8

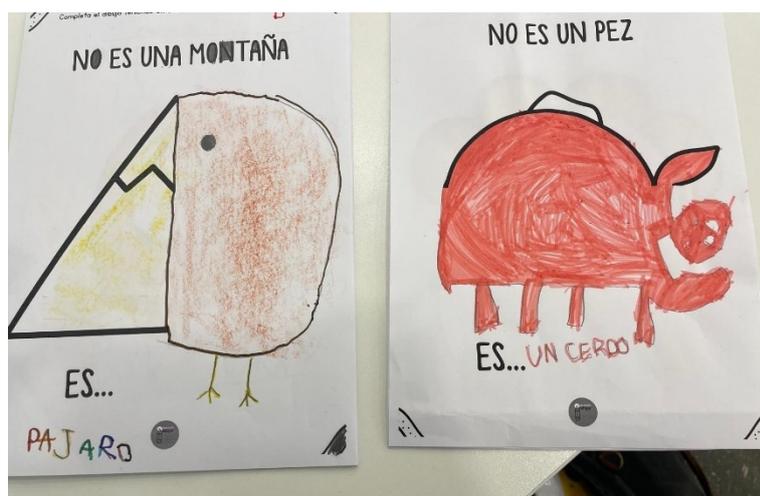
Producciones sesión 2, parte I



Nota. Elaboración propia.

Figura 9

Producciones sesión 2, parte II

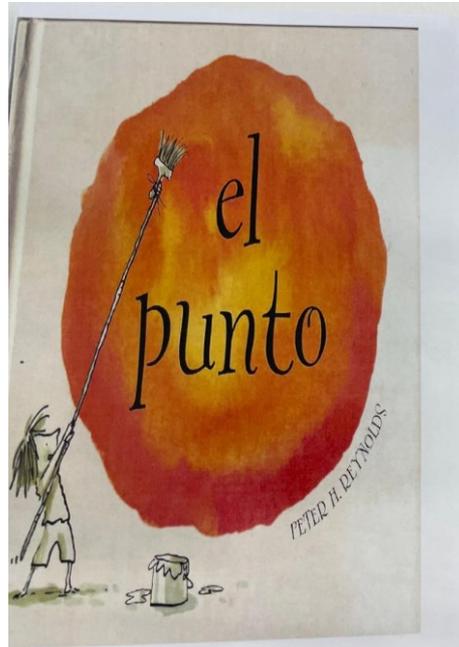


Nota. Elaboración propia.

Anexo 9. Cuento: El punto

Figura 10

El punto



Nota. Elaboración propia.

Anexo 10. Proceso y resultado sesión 3

Figura 11

Proceso sesión 3



Nota. Elaboración propia.

Figura 12

Resultados sesión 3, parte I



Nota. Elaboración propia.

Figura 13

Resultados sesión 3, parte II

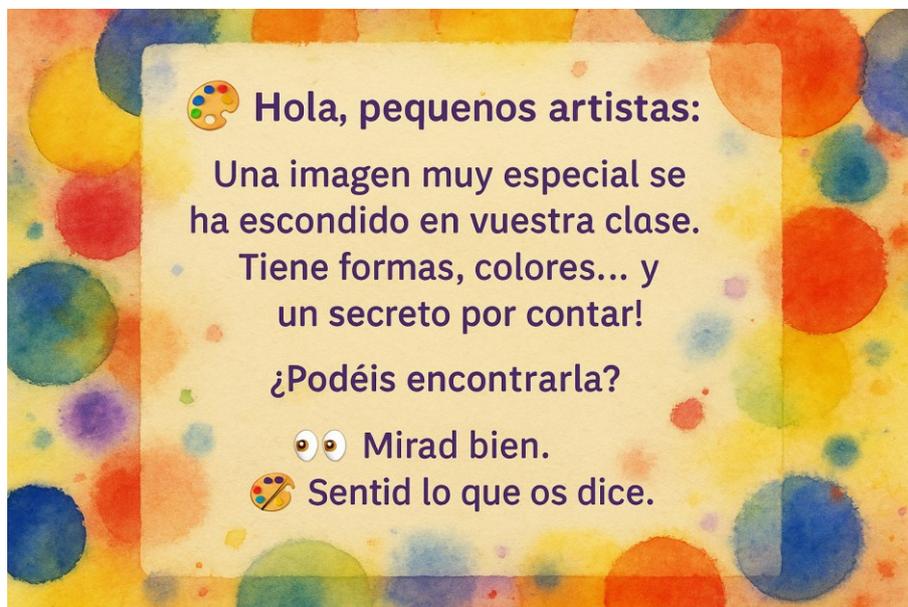


Nota. Elaboración propia.

Anexo 11. Carta del artista del color.

Figura 14

Carta del artista



Nota. Elaboración propia.

Anexo 12: Puzle Kandinsky *Nota.* Elaboración propia.

Figura 15

Puzle Kandinsky



Nota. Elaboración propia

Figura 16

Niños montando el puzle



Nota. Elaboración propia.

Figura 17

Modelo puzle Kandinsky



Nota. Elaboración propia.

Anexo 13. Obra Kandinsky partes

Figura 18

Proceso obra Kandinsky, parte I



Nota. Elaboración propia.

Figura 19

Proceso obra Kandinsky, parte II



Nota. Elaboración propia.

Anexo 14. Obra colectiva

Figura 20

Obra colectiva Kandinsky I



Nota. Elaboración propia.

Figura 21

Obra colectiva Kandinsky II



Nota. Elaboración propia.

Anexo 15. Rincón bloques de plastilina

Figura 22

Rincón plastilina I



Nota. Elaboración propia.

Figura 24

Rincón plastilina II



Nota. Elaboración propia.

Figura 23

Rincón plastilina III



Nota. Elaboración propia.

Anexo 16. Rincón bloque de construcciones

Figura 25

Rincón bloque de construcciones



Nota. Elaboración propia.

Anexo 17. Producciones con arcilla

Figura 26

Producciones con arcilla I



Nota. Elaboración propia.

Figura 27

Producciones con arcilla II



Nota. Elaboración propia.

Figura 28

Producciones con arcilla III



Nota. Elaboración propia.

Anexo 18. Cuadernillo para el niño con precocidad intelectual

https://docs.google.com/document/d/1OK7HbZGAT96uRCrUtrGuixfzpsH6dULW/edit?usp=drive_link&ouid=100590156451618286849&rtpof=true&sd=true

Anexo 19. Actividades extras

Sesión 1 – Una cara diferente

La actividad consiste en un juego creativo en el que los estudiantes deben diseñar una cara única utilizando un dado. Cada número del dado corresponde a una característica facial específica que deben dibujar en función del número que les toque. Los estudiantes comienzan lanzando el dado, y según el número que salga, deben dibujar la característica facial asociada a ese número. Por ejemplo, en la primera ronda, si el dado marca un número, el estudiante debe dibujar el tipo de cara correspondiente a ese número. En la siguiente ronda, lanzan nuevamente el dado y dibujan el tipo de pelo que corresponde al número que les toque. Continúan este proceso para cada parte de la cara, como los ojos, la nariz, la boca, hasta completar el rostro. De este modo, cada alumno tendrá una cara completamente diferente, basada en las características que les haya tocado en cada ronda.

Figura 29

Plantilla juego

	1ST ROLL FACE	2ND ROLL HAIR	3RD ROLL EYES	4TH ROLL NOSE	5TH ROLL MOUTH	
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Nota. Tomado de “Roll A Face Game Worksheet In Colorful Simple Style” [Ilustración].

Sesión 2 - Construimos figuras

El juego consiste en construir figuras geométricas utilizando palitos y plastilina. A cada estudiante se le entrega una tarjeta con las instrucciones para crear una figura específica, como triángulos, cuadrados o rectángulos. Los alumnos deben usar los palitos para formar los lados de la figura y la plastilina para unir los extremos, asegurando que se mantenga estable.

Sesión 3 - Tangram

La actividad consiste en formar figuras geométricas utilizando un tangran que es un rompecabezas formado por siete piezas geométricas: un cuadrado, cinco triángulos y un paralelogramo.

Al alumnado se le entrega, en un papel, una imagen que está compuesta por varias de las piezas. A partir de ahí tendrán que organizar las piezas para conseguir formar la figura que aparece en la imagen. Deberán seguir las indicaciones y ajustar las piezas según lo solicitado.

Sesión 4 y 5 – Construyendo con Lego

La actividad consiste en utilizar piezas de LEGO y con ellas tienen que realizar construcciones siguiendo los pasos indicados en las imágenes. Éstas muestran cada fase del proceso de construcción, desde la base hasta los detalles finales y también les indica claramente qué piezas deben usar y cómo deben de encajarlas.

Sesión 6 – Puzles

La última sesión está vinculada con la actividad de los puzles. Los niños que terminen sus tareas antes que los demás, tendrán la opción de coger puzles y empezar a hacerlos. Los puzles estarán organizados según distintos niveles de dificultad y cada estudiante podrá elegir el que más le guste o el que esté más ajustado a sus habilidades.

En esta actividad los estudiantes trabajan el desarrollo de su pensamiento lógico, la atención y la paciencia, puesto que tendrán que observar bien las piezas y encajarlas de forma correcta hasta completar la imagen.

Figura 30

Lista de control completa I

SESIÓN: SESIÓN 1.				FECHA:								
INDICACIONES DE LOGRO	Originalidad: Las ideas propuestas muestran un esfuerzo por pensar de manera diferente y no replicar lo que otros han hecho.			Fluidez: Durante la actividad, el alumno/a produce diferentes variaciones o versiones de su obra.			Flexibilidad: El alumno/a es capaz de adaptar y modificar su trabajo ante desafíos o nuevas ideas.			Elaboración: El alumno/a profundiza y detalla su obra con el fin de lograr un trabajo completo y bien realizado.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
Alumno/ a												
T.												
M.L.												
A.G.												
M.E.												
M.F.												
A.E.												
I.C.												
R.R.												
J.B.												
L.D.												
C.H.												
M.G.												
N.GA.												
P.L.												
B.N.												
M.A.												
A.C.												
S.L.												

Nota. Elaboración propia

Figura 31

Lista de control completa II

SESIÓN: sesión 2.				FECHA:									
INDICACIONES DE LOGRO	Originalidad: Las ideas propuestas muestran un esfuerzo por pensar de manera diferente y no replicar lo que otros han hecho.			Fluidez: Durante la actividad, el alumno/a produce diferentes variaciones o versiones de su obra.			Flexibilidad: El alumno/a es capaz de adaptar y modificar su trabajo ante desafíos o nuevas ideas.			Elaboración: El alumno/a profundiza y detalla su obra con el fin de lograr un trabajo completo y bien realizado.			
	Alumno/ a	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
T.													
M.L.													
A.G.													
M.E.													
M.F.													
A.E.													
I.C.													
R.R.													
J.B.													
L.D.													
C.H.													
M.G.													
M.GA.													
P.L.													
B.N.													
M.A.													
A.C.													
S.L.													

Nota. Elaboración propia

Figura 32

Lista de control completa III

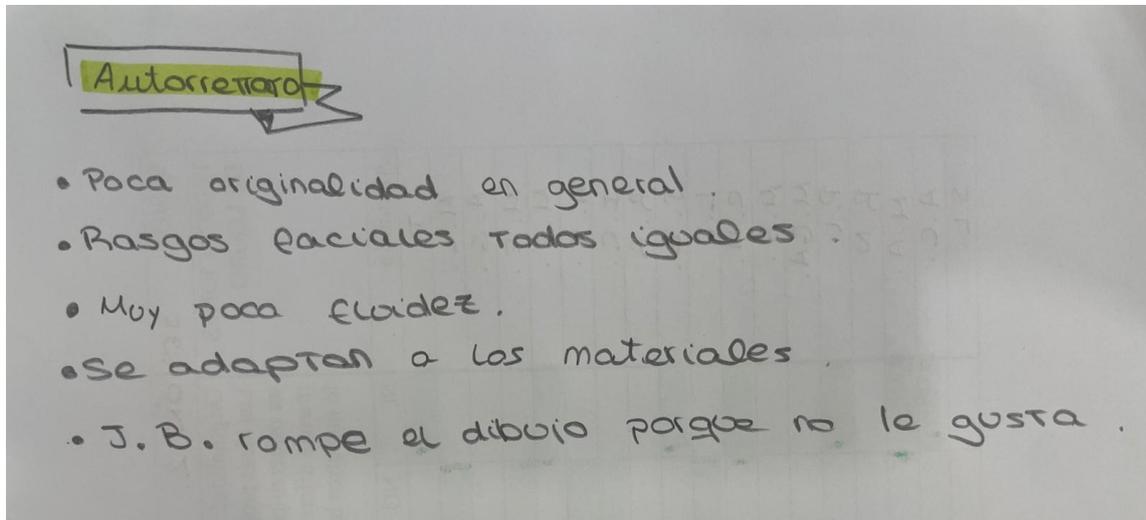
SESIÓN: SESIÓN 4 Y 5.				FECHA:									
INDICACIONES DE LOGRO	Originalidad: Las ideas propuestas muestran un esfuerzo por pensar de manera diferente y no replicar lo que otros han hecho.			Fluidez: Durante la actividad, el alumno/a produce diferentes variaciones o versiones de su obra.			Flexibilidad: El alumno/a es capaz de adaptar y modificar su trabajo ante desafíos o nuevas ideas.			Elaboración: El alumno/a profundiza y detalla su obra con el fin de lograr un trabajo completo y bien realizado.			
	Alumno/ a	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
T.													
M.L.													
A.G.													
M.E.													
M.F.													
A.E.													
I.C.													
R.R.													
J.B.													
L.D.													
C.M.													
M.G.													
M.GA.													
P.L.													
R.N.													
M.A.													
A.C.													
S.L.													

Nota. Elaboración propia

Anexo 21. Ejemplos fotográficos del cuaderno de la docente

Figura 33

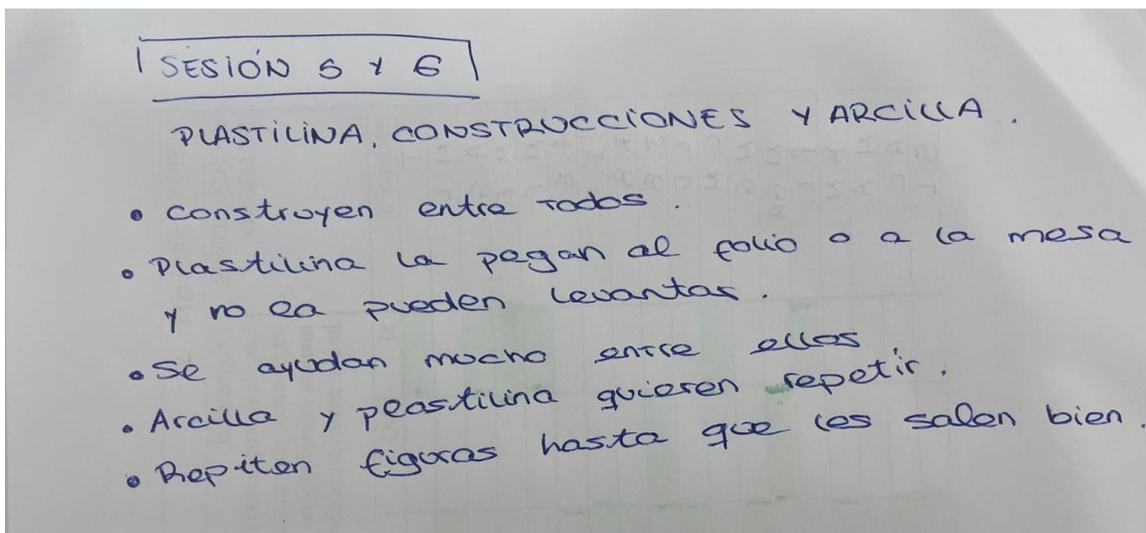
Cuaderno de la docente sesión 1



Nota. Elaboración propia

Figura 34

Cuaderno de la docente II



Nota. Elaboración propia

Figura 35

Lista de control Crecimiento en Armonía completada

CRECIMIENTO EN ARMONÍA

INDICADORES DE LOGRO	El alumno/a crea un autorretrato integrando correctamente las partes del cuerpo y reflejando de manera creativa sus características personales.			El alumno/a participa con confianza y toma la iniciativa al expresar sus ideas creativas y al presentar sus obras al grupo.			El alumno/a utiliza los materiales proporcionados con control y destreza, mostrando progresos en la coordinación motriz fina y en la manipulación precisa durante las actividades creativas.			El alumno/a demuestra satisfacción con sus producciones artísticas al compartirlas con el grupo, expresando con confianza su orgullo por los logros conseguidos y mostrando seguridad en su proceso creativo			El alumno/a muestra empatía y respeta las creaciones de los demás.			El alumno/a participa de manera activa en actividades grupales, mostrando respeto por los demás y promoviendo un ambiente de cooperación y amistad.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
Alumno/a																		
T.	X			X			X			X			X			X		
M.L.			X	X			X	X		X			X			X		
A.G.	X			X			X			X			X			X		
M.E.	X			X			X	X		X			X			X		X
M.F.	X			X			X	X		X	X		X			X		X
A.E.			X	X			X	X		X	X		X			X		X
I.C.			X	X			X	X		X	X		X	X		X		X
R.R.			X	X			X	X		X	X		X	X		X		X
J.B		X		X			X	X		X	X		X	X		X		X
L.D			X	X			X	X		X	X		X	X		X		X
C.U.	X			X			X	X		X	X		X	X		X		X
M.G.		X		X			X	X		X	X		X	X		X		X
M.GA		X		X			X	X		X	X		X	X		X		X
P.L.	X			X			X	X		X	X		X	X		X		X
R.N			X	X			X	X		X	X		X	X		X		X
M.A.			X	X			X	X		X	X		X	X		X		X
A.C.			X	X			X	X		X	X		X	X		X		X
S.L			X	X			X	X		X	X		X	X		X		X

 TODAS SÍ
 TODAS SÍ MENOS 2.
 2 A VECES
 2 "NO" O MÁS.
 3 "A VECES" O MÁS
 1 "NO"

Nota. Elaboración propia

Figura 36

Lista de control Descubrimiento y Exploración del Entorno completada

INDICADORES DE LOGRO	DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO											
	El alumno/a identifica y compara las características y funciones de los materiales utilizados en las actividades artísticas, demostrando curiosidad y exploración			El alumno/a enfrenta los retos creativos con interés y colaboración, organizando sus actividades de forma autónoma.			El alumno/a muestra capacidad para gestionar sus emociones y frustraciones durante el proceso creativo.			El alumno/a toma decisiones de manera autónoma durante el proceso creativo, explorando diferentes soluciones y aplicando ideas originales en las actividades artísticas propuestas.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
Alumno/a												
T.	X			X			X		X			X
M.L	X			X			X					
A.G.	X			X			X					X
M.E.	X					X		X				X
M.F.	X		X			X		X				
A.E.				X			X					
I.C.	X		X	X					X	X		
R.R.				X				X		X		
J.B.	X			X			X			X		
L.D.	X			X			X			X		X
C.M	X			X			X					X
M.G.	X			X				X				
M.GA.	X			X			X			X	X	
P.L.	X		X	X					X	X		
R.N.				X			X			X		X
M.A.	X			X		X	X					X
A.C.	X		X			X	X					X
S.L.			X				X					

 1 "NO"
 2 "A VECES"
 "3 A VECES"
 TODA SÍ.
 TODA SÍ - 4 A VECES.

Nota. Elaboración propia

Figura 37

Lista de control Comunicación y Representación de la Realidad completa

COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD																		
INDICADORES DE LOGRO	El alumno/a escucha y responde de respetuosa, participando activamente en conversaciones y adaptándose a las diferencias y normas de comunicación.			El alumno/a identifica la intención detrás de las obras artísticas mostrando interés y respetando las diversas formas de expresión.			El alumno/a se expresa a través de sus producciones artísticas.			El alumno/a crea y explica sus producciones plásticas, demostrando creatividad al explorar diversos materiales y técnicas.			El alumno/a se expresa a través de sus producciones artísticas, transmitiendo ideas y emociones de manera clara y creativa.			El alumno/a expresa sus gustos y opiniones sobre las manifestaciones artísticas.		
	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV	SI	NO	AV
Alumno/a																		
T.	X			X			X			X			X			X		
M.L.	X					X			X			X			X			X
A.G.	X			X			X					X			X			X
M.E.	X			X			X			X			X			X		
M.F.			X	X			X			X			X			X		
A.E.	X			X			X			X			X			X		
I.C.	X			X			X			X			X			X		
R.R.	X			X			X			X			X			X		
J.B.		X		X			X			X			X			X		X
L.D.			X	X			X			X			X			X		
C.M.	X			X			X			X			X			X		
M.G.	X			X			X			X			X			X		X
M.GA.		X		X			X			X			X			X		
P.L.	X			X			X			X			X			X		
R.N.	X					X			X	X			X			X		X
M.A.	X					X			X	X			X			X		
A.C.	X			X			X			X			X			X		
S.L.	X			X			X			X			X			X		

TODO SÍ.
 1 "NO"
 3 "A VECES" O MÁS.

2 "A VECES".
 2 "NO"
 TODAS SÍ - 1 A VECES.

Nota. Elaboración propia

Anexo 23. Autoevaluación docente

Aspecto evaluado	Excelente	Adecuado	En proceso de mejora	Insuficiente
Diseño de actividades	Las actividades se ajustaron perfectamente a los objetivos y fomentaron de forma sobresaliente todas las dimensiones de la creatividad (originalidad, fluidez, flexibilidad, elaboración).	Las actividades se ajustaron de forma adecuada a los objetivos, aunque sí que es cierto que podrían haber sido más variadas para, de esta forma, enriquecer el proceso creativo.	Las actividades abordaron solo algunos aspectos de la creatividad como consecuencia esta no se desarrolló en su totalidad.	Las actividades no favorecieron el desarrollo de la creatividad ni se ajustaron a los objetivos.
Gestión de tiempos y espacios	El uso de tiempos y espacios fue flexible, organizado y favoreció plenamente la exploración y creatividad.	La gestión del tiempo y espacios fue adecuada, aunque mejorable en algunos momentos de la propuesta.	Hubo dificultades ocasionales en la gestión de tiempos o espacios que afectaron la dinámica.	La gestión de tiempos y espacios fue ineficaz y limitó el desarrollo creativo del alumnado.
Motivación y participación del alumnado	Se logró una participación alta y sostenida, manteniendo un elevado nivel de motivación en todas las actividades.	La participación y motivación fueron buenas en general, aunque con algunas variaciones en el interés.	La participación fue irregular, con momentos de desmotivación visibles en el alumnado.	No se ha conseguido generar un gran interés e implicación puesto que la participación fue baja.
Valoración de la evolución creativa	Se identificaron claramente los avances creativos del alumnado a partir de registros sistemáticos y detallados.	Se reconocieron algunos avances creativos, aunque no siempre de manera sistemática.	Se detectaron avances de forma puntual, pero los registros fueron incompletos o poco detallados.	No se pudo valorar adecuadamente la evolución creativa por falta de registros claros.
Fomento de la autonomía	Se promueve de forma sistemática que el alumnado tome decisiones, explore ideas propias y gestione su proceso creativo de manera independiente.	Se fomenta la autonomía en la mayoría de las actividades, aunque en algunos momentos predomina la dirección docente.	Se ofrecen algunas oportunidades para la autonomía, pero de forma puntual y poco estructurada.	El alumno depende de instrucciones externas continuamente y de esta forma no se fomenta la autonomía.
Comunicación y retroalimentación	La retroalimentación es continua, personalizada, motivadora y orientada a la mejora; se promueve el diálogo abierto.	Se proporciona retroalimentación adecuada, aunque en algunos casos es general o menos personalizada.	La retroalimentación es ocasional y poco específica, dificultando el progreso individual.	No se ofrece retroalimentación efectiva ni se favorece la comunicación abierta con el alumnado.